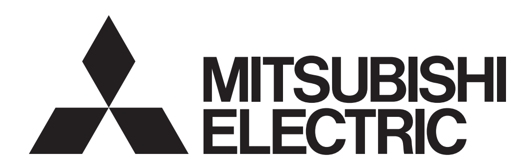


PROJECTEUR DLP™

MODELE

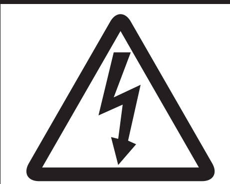
UD740U

Manuel utilisateur



UD740U

Ce manuel utilisateur contient des informations importantes.
Lisez-le attentivement avant d’utilisaer votre projecteur.

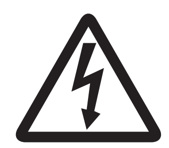


ATTENTION

RISQUE D’ÉLECTROCUTION
NE PAS OUVRIR



ATTENTION: POUR ÉVITER TOUT RISQUE D’ÉLECTROCUTION, N’OUVREZ PAS LE CAPOT (NI LA FACE ARRIÈRE) DE L’APPAREIL
CET APPAREIL NE CONTIENT AUCUN COMPOSANT RÉPARABLE PAR L’UTILISATEUR
CONFIEZ SON ENTRETIEN ET SON DÉPANNAGE EXCLUSIVEMENT À UN TECHNICIEN QUALIFIÉ.



Le symbole de l’éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l’utilisateur de l’existence d’une “tension dangereuse” non isolée à l’intérieur du châssis et suffisamment élevée pour représenter un risque d’électrocution.



Le point d’exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l’utilisateur de l’existence d’instructions importantes relatives au fonctionnement et à la maintenance (entretien) dans la documentation d’accompagnement de l’appareil.

AVERTISSEMENT:

AFIN D’ÉVITER TOUT RISQUE D’INCENDIE OU D’ÉLECTROCUTION, N’EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L’HUMIDITÉ.

ATTENTION:

AFIN D’ÉVITER TOUT RISQUE D’ÉLECTROCUTION, N’UTILISEZ PAS CETTE FICHE (POLARISÉE) AVEC UN PROLONGATEUR, UNE EMBASE OU UNE PRISE ÉLECTRIQUE S’IL N’EST PAS POSSIBLE D’EN FICHER TOTALEMENT LES LAMELLES.

REMARQUE:

ÉTANT DONNÉ QUE CE PROJECTEUR EST UN ÉQUIPEMENT ENFICHABLE, LA PRISE ÉLECTRIQUEUTILISÉE DOIT SE TROUVER À PROXIMITÉ ET ÊTRE FACILEMENT ACCESSIBLE.

AVERTISSEMENT
Utilisez le cordon d’alimentation livré avec l’appareil. L’utilisation d’un autre cordon d’alimentation risque de provoquer des interférences avec les postes de radio et les téléviseurs.

Cet équipement doit être raccordé à la masse.

NE REGARDEZ PAS DIRECTEMENT DANS L’OBJECTIF LORSQUE LE PROJECTEUR EST SOUS TENSION.

ATTENTION
Le cordon d’alimentation attaché doit être utilisé exclusivement pour ce produit. Ne l’utilisez jamais pour d’autres produits.

Table des matières

Déclarations de marques

- DLP™, Digital Micromirror Device, DMD et BrilliantColor™ sont des marques commerciales de Texas Instruments.
- HDMI, le logo HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de fabrique ou des marques déposées de HDMI Licensing, LLC.
- Microsoft, Windows, Windows Vista, Windows Server, MultiPoint, Excel et PowerPoint sont des marques déposées ou des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Mac, Mac OS, OS X, Finder et Apple Store sont des marques de commerce d'Apple Inc.
- Intel et Pentium sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- PowerPC est une marque de commerce d'International Business Machines Corporation, enregistrée dans de nombreuses juridictions à travers le monde.
- IOS est une marque de commerce ou une marque déposée de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays, et est utilisée sous licence.
- Android et Google sont des marques de commerce de Google Inc.
- MirrorOp, MirrorOp Receiver et WiFi-Doc sont des marques déposées, des marques de commerce ou des appellations commerciales d'AWIND Inc.
- Wi-Fi est une marque déposée de la Wi-Fi Alliance.
- La marque de fabrique de PJLink est la marque de fabrique utilisée pour l'enregistrement ou la marque de fabrique déposée au Japon, aux Etats-Unis et dans d'autres pays et régions.
- Crestron RoomView Connected est une marque déposée par Crestron Electronics, Inc.
- Les autres noms de marques ou de produits sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Informations importantes relatives à la sécurité

Nous vous recommandons de lire toutes les instructions concernant votre projecteur et de les conserver afin de pouvoir les consulter ultérieurement. Respectez tous les avertissements et instructions figurant sur le projecteur.

1. Lecture des instructions
   Lisez toutes les instructions relatives à la sécurité et au fonctionnement avant d'utiliser cet appareil.
2. Conservation des instructions
   Conservez les instructions relatives à la sécurité et au fonctionnement afin de pouvoir les consulter ultérieurement.
3. Avertissements
   Respectez scrupuleusement tous les avertissements figurant sur l'appareil et dans les instructions d'utilisation.
4. Instructions
   Respectez toutes les instructions d'utilisation.
5. Nettoyage
   Avant de nettoyer le projecteur, débranchez-le de la prise murale. N'utilisez pas de produits de nettoyage en aérosol: utilisez un chiffon doux et humide.
6. Accessoires et équipements
   N'ajoutez jamais d'accessoires et/ou d'équipements sans obtenir préalablement l'accord du fabricant car il existe un risque d'incendie, d'électrocution ou de blessures physiques.
7. Eau et humidité
   N'utilisez pas le projecteur à proximité de l'eau et ne le mettez jamais en contact avec de l'eau.
8. Accessoires
   N'installez pas le projecteur sur un chariot, un pied, un trépied, un support ou une table instable. Utilisez exclusivement les chariots, pieds, trépieds, supports ou tables recommandés par le fabricant ou fournis avec le projecteur. Le montage de l'appareil doit se faire conformément aux instructions du fabricant et à l'aide d'un accessoire de montage recommandé par celui-ci.

   Lorsque l'appareil est installé sur un chariot, déplacez-le avec précaution. Les arrêts brutaux, les efforts excessifs et les surfaces inégales risquent de provoquer le renversement du chariot.
9. Ventilation
   Le châssis comporte des fentes et des orifices de ventilation destinés à assurer la fiabilité de fonctionnement du projecteur et à éviter toute surchauffe. Évitez d'obstruer ces orifices ou de permettre leur obstruction en plaçant le projecteur sur un lit, un canapé, une couverture ou une étagère. Vérifiez la bonne ventilation et le respect des instructions du fabricant.
10. Sources d'alimentation
    Ce projecteur doit uniquement être utilisé avec la source d'alimentation indiquée sur l'étiquette d'identification. Si vous avez un doute quant au type d'alimentation, consultez votre revendeur local ou votre compagnie d'électricité.
11. Protection du cordon d'alimentation
    Les cordons d'alimentation doivent être disposés de manière à ne pas être piétinés ni aplatis par des objets placés sur ou contre eux. Vérifiez tout particulièrement les fiches, les embases et les points de sortie de l'appareil. Ne placez pas le cordon d'alimentation sous un tapis.
12. Surcharge
    Évitez de surcharger les prises murales et les prolongateurs car il existe un risque d'incendie ou d'électrocution.
13. Objets et liquides
    N'introduisez jamais de corps étrangers dans les orifices du projecteur car ils pourraient entrer en contact avec des points de tension dangereux ou provoquer des courts-circuits pouvant entraîner un risque d'incendie ou d'électrocution. Ne renversez jamais de liquide sur le projecteur.
14. Dépannage
    Ne tentez pas de dépanner le projecteur vous-même. Le dépannage doit être effectué par un technicien qualifié.
15. Problèmes nécessitant un dépannage
    Débranchez le projecteur de la prise murale et contactez un réparateur qualifié si:
    (a) le cordon d'alimentation ou la fiche est détérioré.
    (b) du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans le projecteur.
    (c) le projecteur ne fonctionne pas normalement alors que vous avez respecté les instructions d'utilisation. Réglez uniquement les commandes décrites dans les instructions d'utilisation. Ne tentez pas de régler les autres commandes: vous risqueriez d'endommager le projecteur. Pour le remettre en état de marche, vous devrez alors impérativement faire appel à un technicien qualifié.
    (d) le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
    (e) le projecteur est tombé ou le châssis a été détérioré.
    (f) les performances du projecteur sont nettement diminuées: cela indique la nécessité d'une intervention.
16. Pièces de rechange
    Si des éléments doivent être remplacés, vérifiez que le technicien utilise les pièces de rechange spécifiées par le fabricant ou des pièces dont les caractéristiques sont identiques à celles des pièces d'origine. Toute substitution non autorisée est susceptible de provoquer un incendie, une électrocution ou d'autres types de risques.
17. Contrôle de sécurité
    À la suite d'une réparation ou d'une maintenance, demandez au technicien d'effectuer les contrôles permettant de s'assurer que le projecteur fonctionne en toute sécurité.

AVERTISSEMENT :

S'il se produit quelque chose d'anormal avec le projecteur, débranchez-le immédiatement.
Si de la fumée, des bruits ou des odeurs étranges proviennent du projecteur, ne l'utilisez pas. Cela pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique. Dans ce cas, débranchez-le immédiatement et contactez votre revendeur.

Ne démontez jamais le boîtier.
Ce projecteur renferme des circuits haute tension. Un contact accidentel peut provoquer un choc électrique. Ne tentez pas de réparer ou d'intervenir sur ce produit vous-même, sauf dans la mesure prescrite dans le mode d'emploi. Si vous souhaitez réparer, régler ou inspecter le projecteur, contactez votre revendeur.

Ne modifiez pas le projecteur.
Cela pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

Ne continuez pas à utiliser un projecteur endommagé.
Si le projecteur a subi une chute et que son boîtier est endommagé, débranchez le projecteur et contactez votre revendeur pour qu'il l'examine. Si vous continuez à utiliser le projecteur endommagé, vous risquez de provoquer un incendie.

Si le projecteur est cassé ou si son boîtier est déformé, débranchez sans faute le câble d'alimentation électrique de la prise murale.
Bien observer cette précaution sous peine de risque d'incendie ou d'électrocution. Faire réparer l'appareil par un concessionnaire.

Ne démontez jamais le boîtier.
Cela pourrait provoquer un incendie.

Utilisez la tension correcte.
Si vous utilisez une tension incorrecte, vous risquez de provoquer un incendie.

Ne placez pas le projecteur sur une surface irrégulière.
Placez le projecteur sur une surface plane et stable uniquement.

Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur fonctionne.
Vous pourriez vous faire mal aux yeux. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur fonctionne.

Ne placez pas d'objets sur l'objectif lorsque la lampe est allumée.
L'objectif et les objets deviennent chauds et peuvent causer un incendie ou une panne.

Ne débranchez pas l'appareil pendant qu'il fonctionne.
Vous risqueriez de griller la lampe ou de provoquer un incendie, un choc électrique ou d'autres problèmes.

Ne touchez pas la grille de sortie d'air et la plaque de fond.
Ne les touchez pas et ne placez pas un autre équipement près de la grille de sortie d'air car elle pourrait chauffer pendant le fonctionnement. La grille de sortie d'air et la plaque de fond chaudes pourraient blesser ou endommager un autre équipement. De même, ne posez pas le projecteur sur un bureau qui ne résisterait pas bien à la chaleur.

Ne regardez pas dans la grille de sortie d'air lorsque le projecteur fonctionne.
De la chaleur, de la poussière, etc. pourrait être soufflée et vous faire mal aux yeux.

Ne bloquez ni les grilles d'entrée d'air, ni celles de sortie d'air.
Si elles sont bloquées, de la chaleur pourrait être générée à l'intérieur du projecteur, entraînant une détérioration de la qualité et un incendie.

Ne pas utiliser de vaporisateurs ou de solvants inflammables (benzène, diluant, etc.) à proximité du projecteur.
Tout produit inflammable peut entraîner des risques d'incendie ou de panne car las température à l'intérieur du projecteur augmente considérablement lorsque la lampe est allumée.

N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il présente des traces de condensation.
Cela risque de l'endommager ou d'entraîner un autre type de panne.

Emplacement d'installation
Par mesure de sécurité, ne placez le projecteur à aucun emplacement soumis à des températures et à une humidité élevées. Lors du fonctionnement, respectez la température, l'humidité et l'altitude indiquées ci-des-sous.

- Température de fonctionnement : entre +5°C (+41°F) et +35°C (+95°F)
- Humidité de fonctionnement : entre 30 % et 90 %
- Ne placez jamais un appareil qui produit de la chaleur sous le projecteur, sous peine de provoquer une surchauffe.
- N'installez pas le projecteur sur une surface instable ou soumise à des vibrations.
- N'installez pas le projecteur près d'un appareil produisant un fort champ magnétique. Évitez également d'installer le projecteur à proximité d'un câble transmettant une forte intensité de courant.
- Placez le projecteur sur une surface résistante et dépourvue de vibrations. Autrement, il pourrait tomber et provoquer des blessures ou des dom-mages graves.
- Ne mettez pas le projecteur debout. Il pourrait tomber et provoquer des blessures ou des dom-mages graves.
- Une inclinaison du projecteur supérieure à ±10° (droite et gauche) ou à ±15° (avant et arrière) peut provoquer des problèmes ou l'explosion de la lampe.
- Ne placez pas le projecteur à proximité d'un climatiseur, d'un chauffage ou d'un humidificateur afin d'éviter d'exposer l'orifice d'évacuation ou de ventilation du projecteur à l'air chaud ou humide exhalé.
- Ne pas poser le projecteur dans les endroits suivants.Il y'a un risque de court circuit, de surchauffe ou une fonte de la gaine en plastique du câble, pouvant entrainer un incendie, un choc électrique, une panne du produit ou sa déformation.
    - Extérieur ou endroits non-climatisés
    - Endroit dans lequel du gaz est créé tel que du sulfate d'hydrogène (ex. source d'eau chaude)
    - Endroit où du sel est présent en grande quantité tel que près de la côte
- Veillez à utiliser ce projecteur à une altitude inférieure à 1500 mètres.

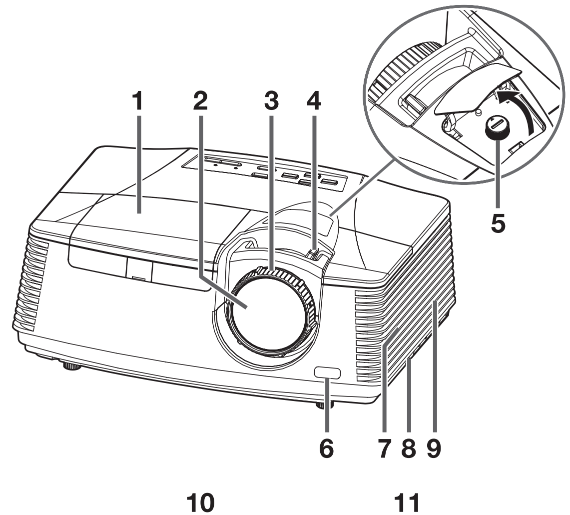
Ne jamais poser un récipient contenant de l'eau ou un liquide quelconque sur le projecteur.
Tout écoulement d'eau sur le projecteur ou pénétration dans le projecteur présente un risque d'incendie ou d'électrocution.

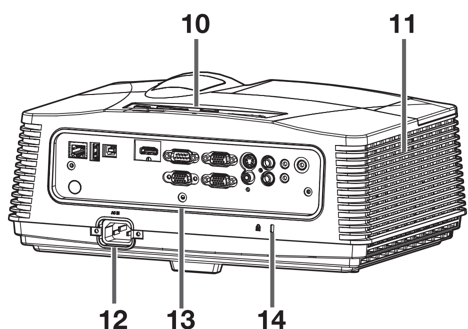
Ne jamais poser un objet lourd ou plus grand que le bâti extérieur sur le projecteur.
Le cas échéant, l'objet risque de tomber et de résulter en blessures corporelles.

Ne jamais soumettre le projecteur à des chocs violents ou des vibrations importantes. Le manutentionner avec soin.
Le projecteur risque d'être endommagé et présenter un risque d'incendie ou d'électrocution.

Lors du retrait de la lampe du projecteur suspendu au plafond
Lors du remplacement de la lampe par une lampe neuve, veillez à utiliser la fixation de rechange de lampe conçue spécifiquement pour ce projecteur. Si la lampe est cassée, il est possible que des fragments tombent à l'intérieur.

N'insérez pas le projecteur dans la sacoche avec le cordon d'alimentation et les câbles branchés.
Cela pourrait endommager le projecteur, le cordon d'alimentation ou les câbles.



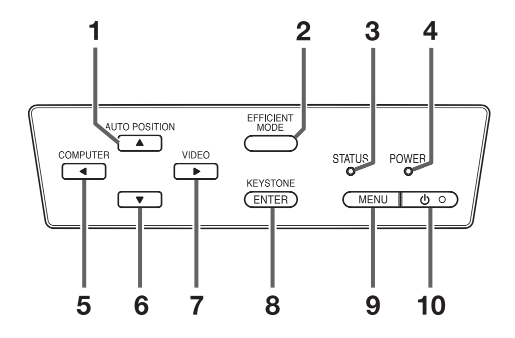


1 Couvercle de la lampe
2 Objectif
3 Bague de mise au point
4 Bague de zoom
5 Sélecteur LENS SHIFT
6 Capteur de la télécommande (Avant)
7 Haut-parleur
8 Barre de verrouillage
9 Grille d'entrée d'air
10 Panneau de commande
11 Grille de sortie d'air
12 Prise d'alimentation
13 Panneau de branchement
14 Verrou Kensington

Attention :

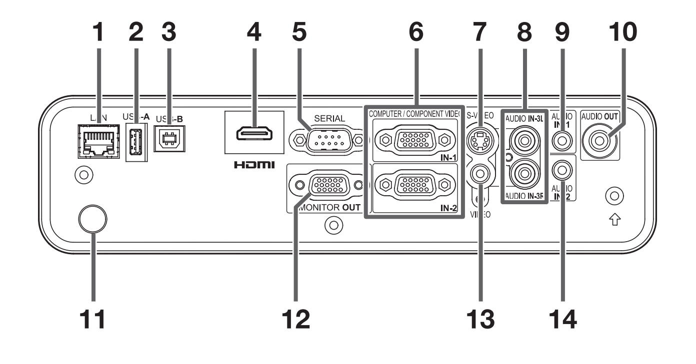
- Ne remplacez pas la lampe immédiatement après avoir utilisé le projecteur : celle-ci est extrêmement chaude et vous risqueriez de vous brûler grièvement.

Panneau de commande



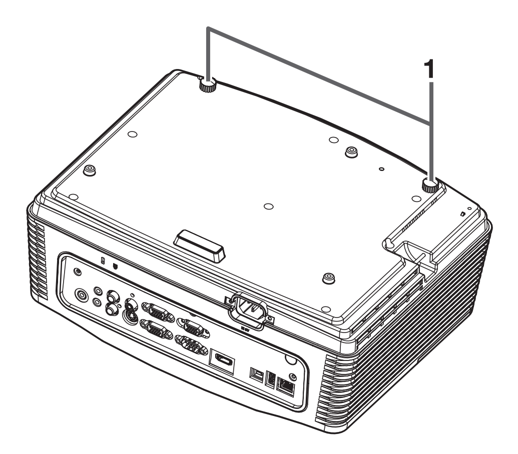
1 Bouton AUTO POSITION/▲
2 Bouton EFFICIENT MODE
3 Voyant STATUS
4 Voyant POWER
5 Bouton COMPUTER /◀
6 Bouton ▼
7 Bouton VIDEO/▶
8 Bouton KEYSTONE/ENTER
9 Bouton MENU
10 Bouton POWER (ON/STANDBY)
L'état peut être modifié entre "ON" et "STANDBY".

Panneau de branchement



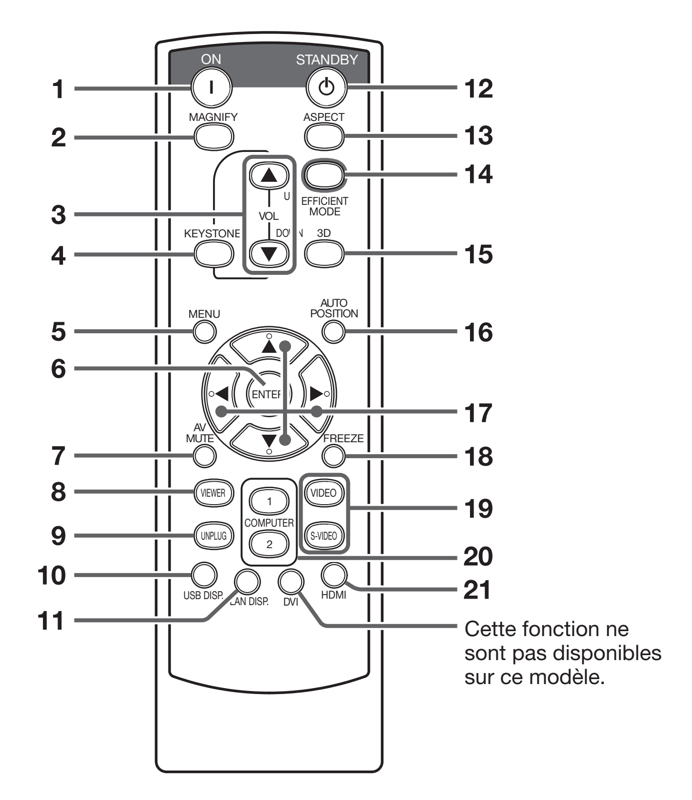
1 Port LAN (RJ-45)
2 Connecteur USB-A
3 Connecteur USB-B
4 Connecteur HDMI (HDMI 19 broches)
5 Borne SERIAL (RS-232C) (D-SUB 9 broches)
6 Bornes COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN (1, 2) (Mini D-SUB 15 broches)
7 Borne S-VIDEO
8 Bornes AUDIO IN-3 (G, D)
9 Borne AUDIO IN-1 (mini-prise)
10 Borne AUDIO OUT (mini-prise)
11 Capteur de la télécommande (Arrière)
12 Borne MONITOR OUT (Mini D-SUB 15 broches)
13 Borne VIDEO
14 Borne AUDIO IN-2 (mini-prise)

Vue de dessous



1 Pied de réglage

Télécommande



1 Bouton ON
2 Bouton MAGNIFY
3 Boutons AUGMENTER/BAISSER LE VOLUME
4 Bouton KEYSTONE
5 Boutons MENU
6 Bouton ENTER
7 Bouton AV MUTE
8 Bouton VIEWER
9 Bouton UNPLUG
10 Bouton USB DISP.
11 Bouton LAN DISP.
12 Bouton STANDBY
13 Bouton ASPECT
14 Bouton EFFICIENT MODE
15 Bouton 3D
16 Bouton AUTO POSITION
17 Boutons ▲, ▼, ◀, ▶
18 Bouton FREEZE
19 Boutons VIDEO, S-VIDEO
20 Boutons COMPUTER 1, 2
21 Bouton HDMI

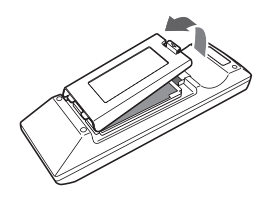
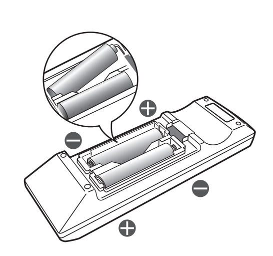
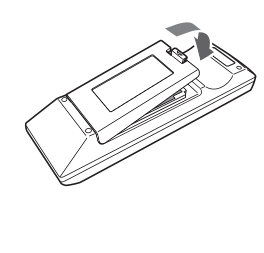
Télécommande

Installation des batteries

Utilisez deux batteries (AA, R6).

Installation des piles dans la télécommande

1. Retirez le couvercle arrière de la télécommande en poussant la porte du compartiment des batteries dans le sens de la flèche.
2. Installez les batteries en veillant à ce qu'elles soient positionnées correctement (+ sur + et - sur -).
   - Installez les batteries à partir du côté - (côté du ressort) et veillez à les mettre bien en place.
3. Remettez le couvercle arrière.

Retrait des piles de la télécommande

Ouvrez le couvercle arrière de la télécommande et retirez les piles.

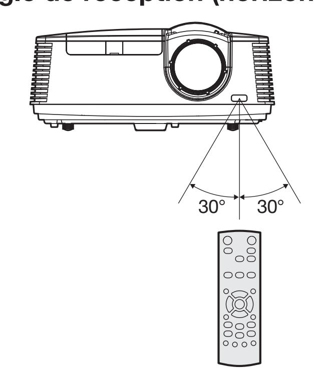
Attention :

- L'utilisation d'une batterie d'un type incorrect peut entraîner une explosion.
- Utilisez uniquement des piles au carbone-zinc ou alcalines-bioxyde de manganèse.
- Rebutez les piles usagées selon la réglementation locale en vigueur.
- Avant de mettre les piles au rebut, les isoler en recouvrant les plots positif (+) et (-) de bande adhésive. Si les piles sont mises au rebut en même temps que d'autres objets conducteurs du type pièces métalliques, un court-circuit risque de se produire et de résulter en incendie ou explosion.
- Une utilisation incorrecte des batteries peut entraîner une explosion. Ne pas tenter de recharger, démonter ou chauffer les piles et ne pas les jeter au feu ou dans l'eau.
- Veillez à manipuler les batteries conformément aux instructions.
- Installez la batterie en orientant correctement son côté positif (+) et négatif (-), comme indiqué sur la télécommande.
- Tenez les batteries hors de portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion par un enfant, consulter immédiatement un médecin.
- Si vous n'utilisez pas la télécommande pendant un certain temps, retirez la batterie.
- N'associez pas une nouvelle batterie avec une batterie plus ancienne.
- Si la solution que contiennent les batteries entre en contact avec votre peau ou vos vêtements, rincez-les avec de l'eau. Si la solution entre en contact avec vos yeux, rincez-les avec de l'eau et consultez un médecin.
- Ne pas transporter ou ranger les piles à côté de pièces métalliques du type stylos à bille, colliers, pièces de monnaie ou épingles à cheveux. Un court-circuit risque de se produire et de résulter en explosion ou en fuite de liquide pouvant déclencher un incendie ou causer des blessures.
- Ne pas ranger les piles dans un endroit directement exposé aux rayons du soleil ou sujet à des hautes températures et une humidité élevée. Une température et une humidité élevées risquent de résulter en corrosion ou en fuite de liquide.

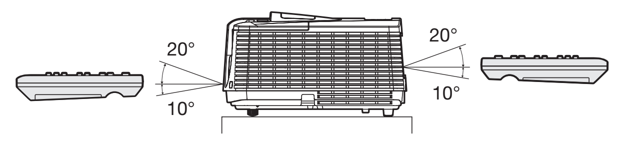
Rayon d'action (de la télécommande)

Lorsque la télécommande est dirigée vers le capteur de télécommande du projecteur, son rayon d'action maximum est d'environ 10 m (soit environ 32 pieds). Lorsque la télécommande est dirigée vers l'écran, la distance entre la télécommande et le projecteur via l'écran doit être au maximum de 5 m. Cependant, le rayon d'action peut varier en fonction du type d'écran utilisé.

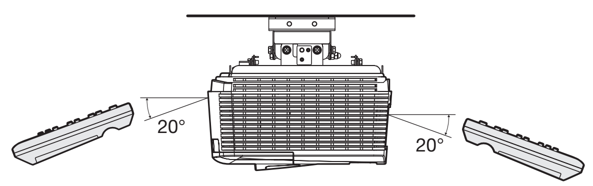
Angle de réception (horizontal)



Angle de réception (vertical)



Angle de réception (vertical), fixation au plafond



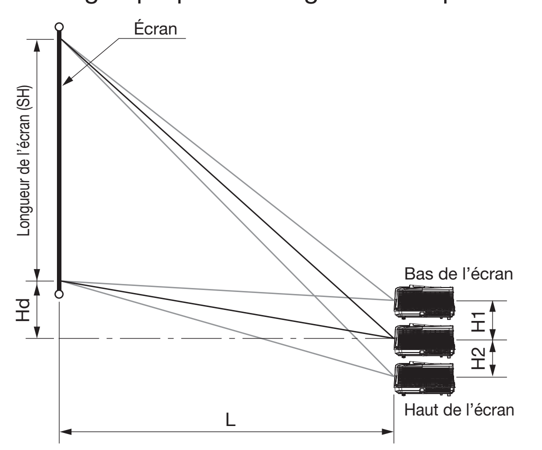
Important :

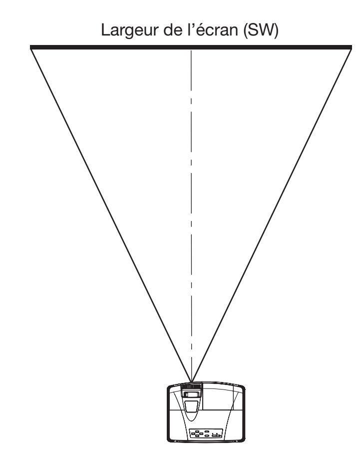
- N'exposez pas le capteur de télécommande à la lumière directe du soleil ou à une lumière fluorescente. Gardez une distance d'au moins 2 m (6,5 pieds) entre le capteur de télécommande et la lumière fluorescente, afin de garantir un fonctionnement correct de la télécommande. Lorsqu'elle est placée près du projecteur, la lumière fluorescente inversée peut provoquer des interférences avec la télécommande.
- Lorsque vous utilisez la télécommande trop près du capteur, les commandes peuvent ne pas être transmises correctement.

Distance de projection et taille d'écran

Pour déterminer le format de l'écran et la distance de projection, reportez-vous aux tableaux suivants.

- Les chiffres indiqués dans les tableaux sont des approximations et peuvent être légèrement différents par rapport aux mesures réelles.
- La hauteur de décalage optique est éloignée de sa position par défaut.

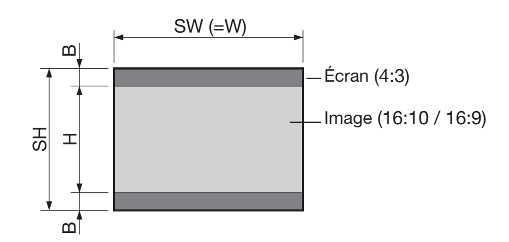




Taille de l'écran (16:10)						Hd		Distance de projection (L)				Hauteur de déplacement de l'objectif			
Taille de la diagonale		Largeur (SW)		Hauteur (SH)				Le plus court (Large)		Le plus long (Télescopique)		H1		H2	
pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	m	pouces	m	pouces	cm	pouces	cm
40	102	34	86	21	54	5	14	46	1,2	69	1,8	3	7	2	4
60	152	51	129	32	81	8	20	69	1,8	104	2,6	4	10	3	6
80	203	68	172	42	108	11	27	93	2,4	140	3,5	5	14	3	9
100	254	85	215	53	135	13	34	117	3,0	175	4,4	7	17	4	11
120	305	102	258	64	162	16	41	141	3,6	211	5,3	8	21	5	13
150	381	127	323	79	202	20	51	177	4,5	264	6,7	10	26	6	16
200	508	170	431	106	269	27	68	236	6,0	352	8,9	14	35	8	21
250	635	212	538	132	337	33	85	296	7,5	-	-	17	43	11	27
300	762	254	646	159	404	40	102	355	9,0	-	-	21	52	13	32

Pour un format d'écran 4:3

Pour un format d'écran 4:3, la position relative de l'image projetée et de l'écran est illustrée par la figure de droite. Reportez-vous au tableau suivant pour l'installation.



Pour un format d'image de 16:10 (WUXGA)

Taille de l'écran (4:3)						Format des images projetées (16:10)						Espace arrière (B)		Hd		Distance de projection (L)				Hauteur de déplacement de l'objectif			
Taille de la diagonale		Largeur (SW)		Hauteur (SH)		Taille de la diagonale		Largeur (W)		Hauteur (H)						Le plus court (Large)		Le plus long (Télescopique)		H1		H2	
pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	m	pouces	m	pouces	cm	pouces	cm
40	102	32	81	24	61	38	96	32	81	20	51	2	5	5	13	43	1,1	65	1,6	3	7	2	4
60	152	48	122	36	91	57	144	48	122	30	76	3	8	8	19	65	1,7	98	2,5	4	10	2	6
80	203	64	163	48	122	75	192	64	163	40	102	4	10	10	26	88	2,2	132	3,3	5	13	3	8
100	254	80	203	60	152	94	240	80	203	50	127	5	13	13	32	110	2,8	165	4,2	6	16	4	10
120	305	96	244	72	183	113	288	96	244	60	152	6	15	15	39	133	3,4	199	5,0	8	20	5	12
150	381	120	305	90	229	142	359	120	305	75	191	8	19	19	48	166	4,2	249	6,3	10	25	6	15
200	508	160	406	120	305	189	479	160	406	100	254	10	25	25	64	223	5,7	332	8,4	13	33	8	20
250	635	200	508	150	381	236	599	200	508	125	318	13	32	32	80	279	7,1	-	-	16	41	10	25
300	762	240	610	180	457	283	719	240	610	150	381	15	38	38	96	335	8,5	-	-	19	49	12	30

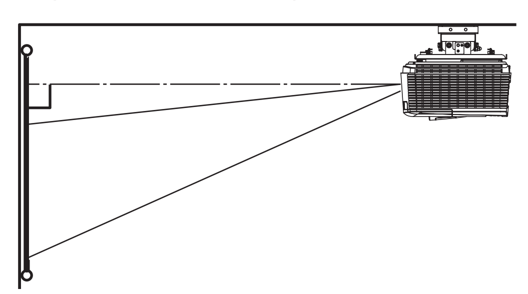
Pour un format d'image de 16:9

Taille de l'écran (4:3)						Format des images projetées (16:9)						Espace arrière (B)		Hd		Distance de projection (L)				Hauteur de déplacement de l'objectif			
Taille de la diagonale		Largeur (SW)		Hauteur (SH)		Taille de la diagonale		Largeur (W)		Hauteur (H)						Le plus court (Large)		Le plus long (Télescopique)		H1		H2	
pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	cm	pouces	m	pouces	m	pouces	cm	pouces	cm
40	102	32	81	24	61	37	93	32	81	18	46	3	8	6	15	43	1,1	65	1,6	3	7	2	4
60	152	48	122	36	91	55	140	48	122	27	69	5	11	9	23	65	1,7	98	2,5	4	10	2	6
80	203	64	163	48	122	73	187	64	163	36	91	6	15	12	31	88	2,2	132	3,3	5	13	3	8
100	254	80	203	60	152	92	233	80	203	45	114	8	19	15	38	110	2,8	165	4,2	6	16	4	10
120	305	96	244	72	183	110	280	96	244	54	137	9	23	18	46	133	3,4	199	5,0	8	20	5	12
150	381	120	305	90	229	138	350	120	305	68	171	11	29	23	58	166	4,2	249	6,3	10	25	6	15
200	508	160	406	120	305	184	466	160	406	90	229	15	38	30	77	223	5,7	332	8,4	13	33	8	20
250	635	200	508	150	381	229	583	200	508	113	286	19	48	38	96	279	7,1	-	-	16	41	10	25
300	762	240	610	180	457	275	699	240	610	135	343	23	57	45	115	335	8,5	-	-	19	49	12	30

Projection avant, fixation au plafond

Pour la fixation au plafond, vous devez utiliser le kit de montage au plafond conçu pour ce projecteur. Faites effectuer l'installation par un spécialiste.
Pour plus de détails, consultez votre revendeur.

- La garantie de ce projecteur ne couvre pas les dommages causés par l'utilisation d'un kit de montage au plafond autre que celui recommandé ou par l'installation du kit de montage au plafond à un emplacement non adéquat.



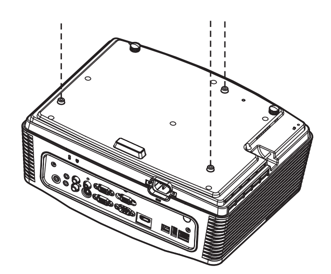
- Lorsque vous utilisez le projecteur fixé au plafond, réglez Inverse image dans le menu Installation sur Inverser miroir. Voir page 27.
- Lorsque le projecteur est fixé au plafond, les images peuvent apparaître plus foncées que lorsqu'elles sont projetées à partir d'une table. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

Montage au plafond

Si vous souhaitez installer le projecteur en utilisant une monture au plafond, veuillez utiliser les deux trous de vis comme illustré.

Important :

- Les vis ne sont pas fournies. Veuillez acquérir les vis appropriée pour votre type de plafond. (Diamètre, M4)
- Il est recommandé de conserver un espace raisonnable entre la base et le projecteur pour permettre une bonne dissipation thermique.

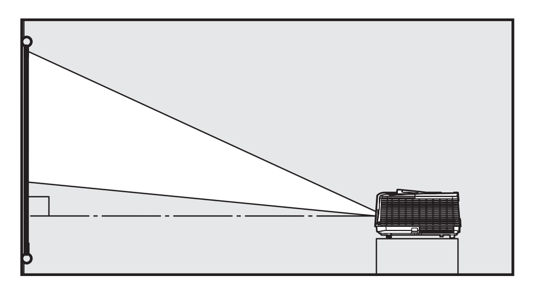


Attention :

- L'installation doit être effectuée par un professionnel qualifié.
  Lorsque le projecteur est installé au plafond en utilisant le kit de montage au plafond, il est recommandé de maintenir le kit de montage et le projecteur avec une barre en métal ou un câble en plus des vis de fixation du kit de montage pour éviter que le projecteur tombe en cas de séisme ou autre. Pour cela, utilisez une barre en métal, un câble, ou une vis supportant une charge d'au moins 55 kgf. Lorsque vous utilisez un câble en métal, fixez une extrémité à un trou de vis marqué d'une flèche sur le bornier arrière et l'autre extrémité au kit de montage. (N'utilisez pas les trous de vis n'étant pas marqués d'une flèche.) Dans ce cas, veillez à ce que la vis soit insérée dans le projecteur à au moins 5 mm. La longueur de la vis devrait être de 20 mm ou moins. Veillez également à qu'aucun courant électrique ne circule dans le kit de montage à cause de fuites de courant ou autre.

Projection arrière

Faites effectuer l'installation par un spécialiste. Pour plus de détails, consultez votre revendeur.



- Pour la projection arrière, réglez Inverse image dans le menu Installation sur miroir. Voir page 27.

Attention :

- Le fait de poser le projecteur directement sur un tapis bloque la ventilation effectuée par les ventilateurs, ce qui peut endommager l'appareil ou provoquer des pannes. Pour faciliter la ventilation, placez une planche sous le projecteur.
- Placez le projecteur à au moins 50 cm (ou 20 pouces) du mur afin de ne pas bloquer les grilles d' entrée et de sortie d'air.
- N'utilisez pas le projecteur dans les endroits suivants et de la façon suivante : vous risqueriez de provoquer un incendie ou un choc électrique.
  - Dans un endroit poussiéreux ou humide.
  - En position inclinée ou renversée.
  - Près d'un chauffage.
  - Dans un endroit graisseux, enfumé ou humide, tel qu'une cuisine.
  - Dans la lumière directe du soleil.
  - Là où la température peut devenir élevée, comme dans une voiture fermée.
  - Là où la température est inférieure à +5°C (+41°F) ou supérieure à +35°C (+95°F).
- Tenir les plantes et les animaux à l'écart du projecteur. La température autour des ouïes d'aération et celle du boîtier au-dessus de ces ouïes peut être très élevée. Protéger en particulier les enfants en bas âge.

Important :

- N'appuyez pas sur l'objectif car vous risqueriez de l'endommager.
- Veillez à utiliser ce projecteur à une altitude inférieure à 1500 mètres.

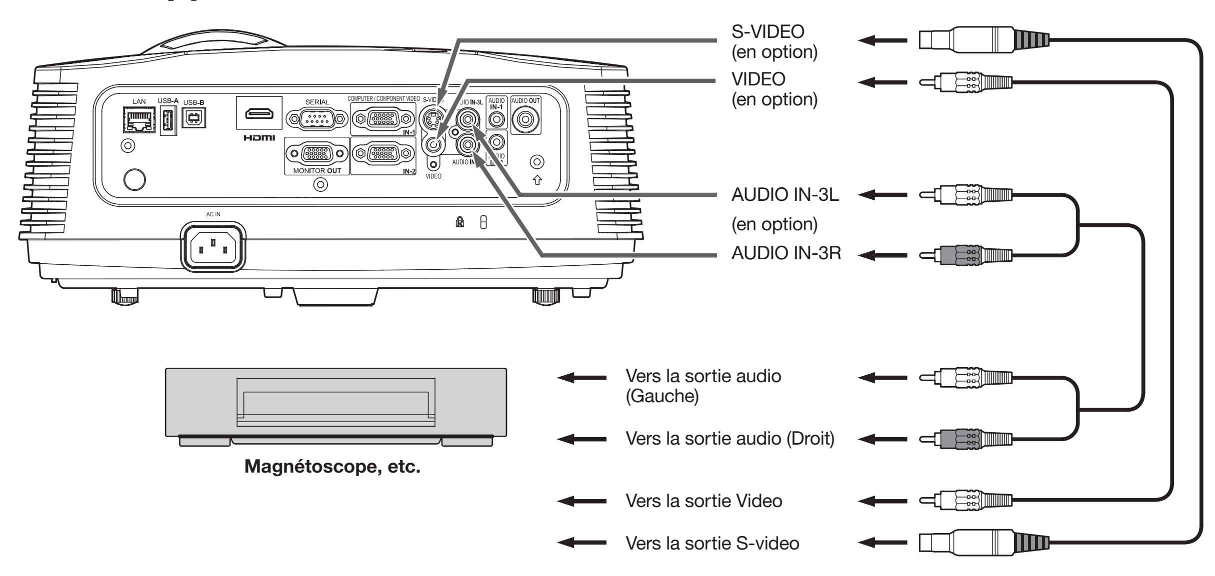
Connexions de base

Ce projecteur peut être connecté à différents types d'appareils équipés de connecteurs de sortie RVB analogiques, tels qu'un magnétoscope, une caméra vidéo, un lecteur de vidéodisques et un ordinateur.

Important :

- Veillez à ce que l'appareil connecté soit éteint, avant de commencer la connexion.
- Branchez fermement le cordon d'alimentation du projecteur et des appareils connectés. Pour les débrancher, tirez sur la prise et non pas sur le cordon d'alimentation.
- Lorsque le projecteur et les appareils connectés sont placés trop près les uns des autres, l'image projetée risque d'être affectée par des interférences.
- Pour plus de détails sur leur mode de connexion, reportez-vous au manuel de chaque appareil.

Projecteur + Appareil AV

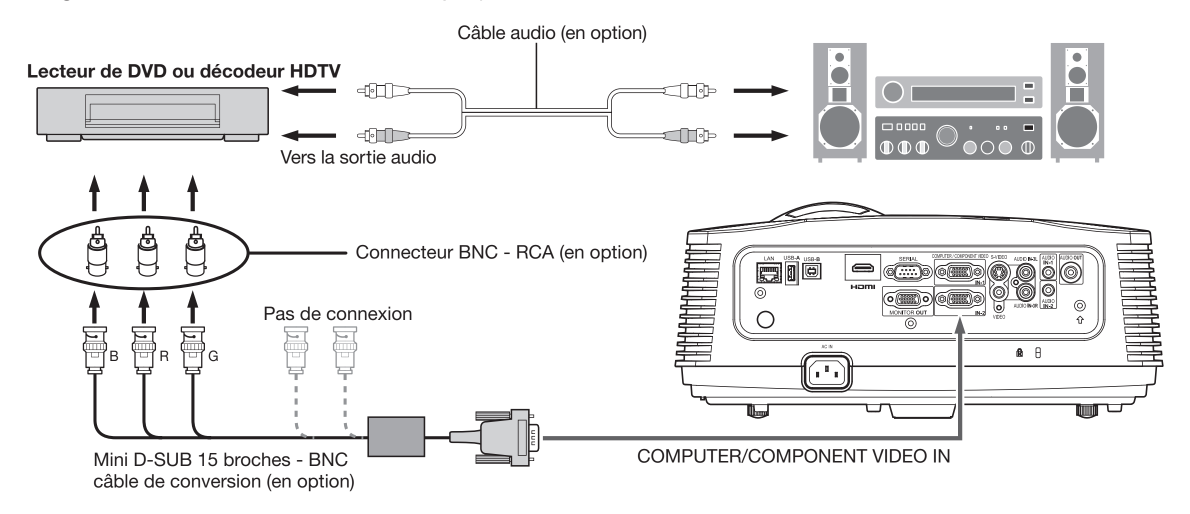


Important :

- Branchez les prises vidéo et audio du câble Audio aux bornes appropriées, en respectant le code des couleurs.
- La sortie du haut-parleur est en mono.

Projecteur + Lecteur DVD ou décodeur HDTV

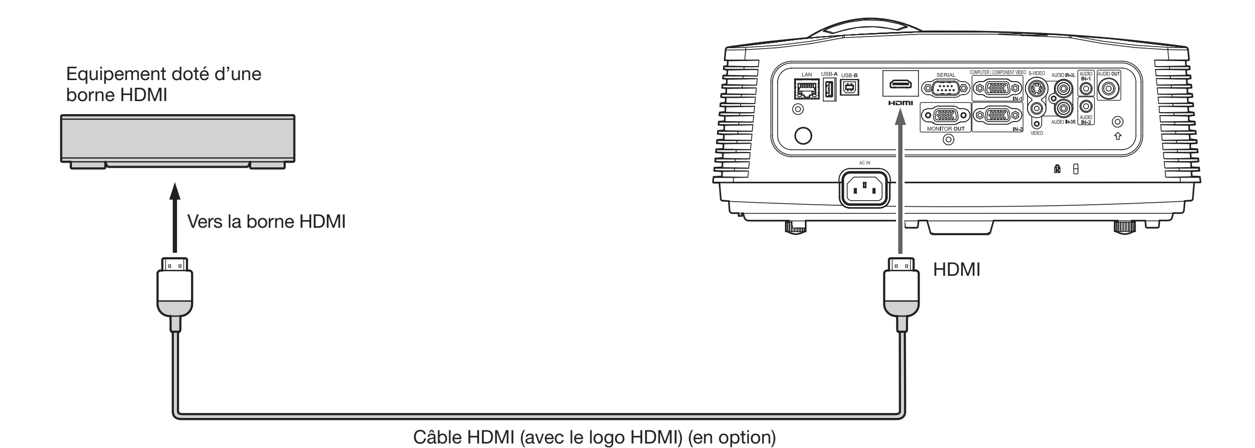
Certains lecteurs de DVD sont équipés d'un connecteur de sortie pour branchement à 3 lignes (Y, C_B, C_R). Lorsque vous connectez ce genre de lecteur de DVD avec le projecteur, utilisez la borne COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN.



Important :

- Les noms des bornes Y, P_B, et P_R sont donnés à titre d'exemple, lorsqu'un décodeur HDTV est connecté.
- Les noms des bornes varient en fonction des appareils connectés.
- Pour la connexion, utilisez un câble de conversion Mini D-SUB 15 broches - BNC.
- Avec certains lecteurs de DVD, il se peut que l'image ne soit pas projetée correctement.
- Lorsque vous connectez un décodeur HDTV équipé de bornes RVB, réglez Entrée ordinateur sur RVB dans le menu Signal.

Raccordement (pour les équipements vidéo dotés d'une borne HDMI)



Important :

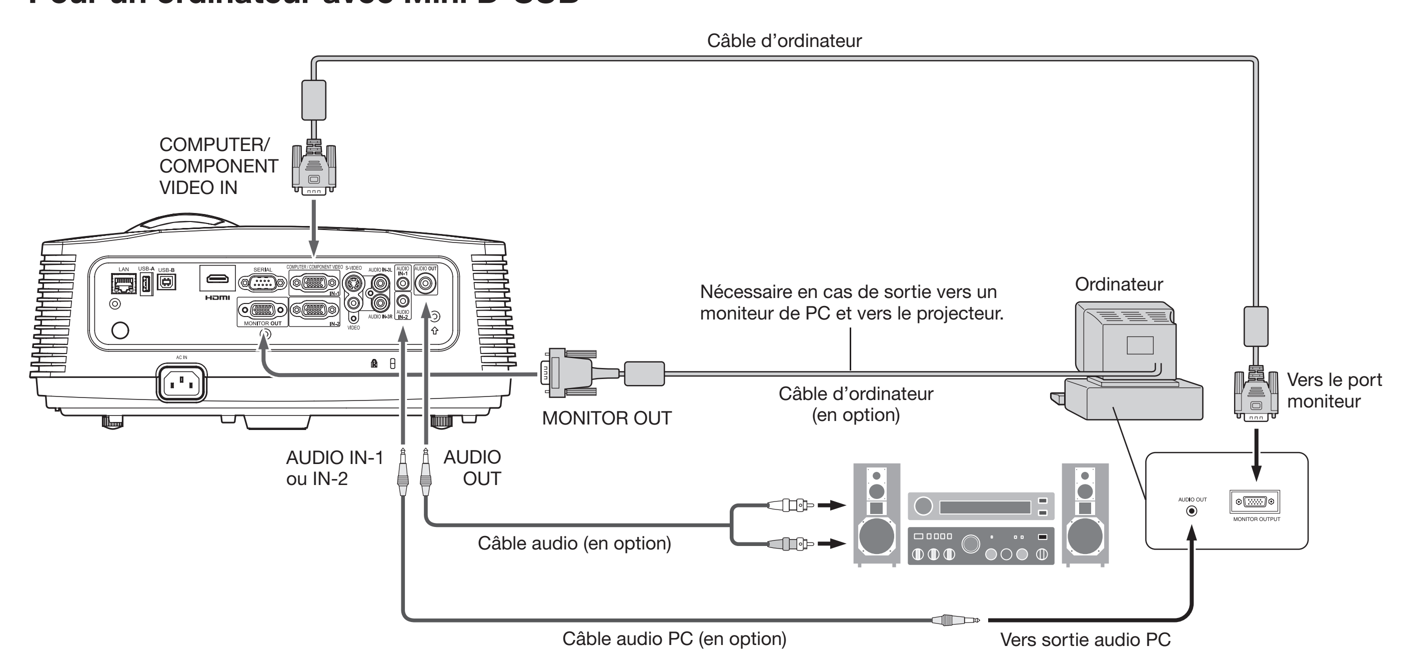
- Utilisez un câble HDMI (avec le logo HDMI) disponible dans le commerce.
- Il n'est pas nécessaire de connecter un câble quelconque à l'entrée audio. Vous pouvez entrer des données vidéo et audio à l'aide d'un câble HDMI uniquement.
- Lorsque le son HDMI n'est pas émis, ce problème peut être résolu en mettant hors tension l'équipement vidéo et le projecteur ainsi que l'équipement vidéo raccordé aux deux, puis en remettant sous tension.
- Il est possible que certains câbles ne puissent être connectés en fonction de la taille et du type de connecteur utilisés.
- Lorsque vous connectez le projecteur et l'équipement vidéo au moyen d'un répartiteur, utilisez le répartiteur compatible Deep Color conforme à la norme HDMI1,3 ou supérieure (ou un répartiteur compatible avec un écran 3D conforme à la norme HDMI1,4 ou supérieure pour l'affichage d'images 3D).

Lorsque vous raccordez ce projecteur et un dispositif Digital (comme un lecteur DVD) via la borne HDMI, la couleur noire peut apparaître sombre et profonde en fonction du type de dispositif raccordé.

- Cet effet dépend du réglage du niveau de noir sur le périphérique raccordé. Il existe deux méthodes de transfert numérique des données d'image, utilisant des réglages différents pour le niveau de noir. Par conséquent, les spécifications de la sortie des signaux des lecteurs DVD diffèrent en fonction du type de la méthode de transfert des données numériques utilisée.
- Certains lecteurs DVD sont dotés d'une fonction permettant de commuter les méthodes de sortie de signaux numériques. Si votre lecteur de DVD possède cette fonction, effectuez le réglage suivant.
  EXPAND ou ENHANCED → NORMAL
  - Pour plus d'informations, consultez le guide utilisateur de votre lecteur de DVD.
- Configurer le paramètre Niveau d'entrée dans le menu Photo en fonction de l'appareil à utiliser.

Projecteur + Ordinateur

Pour un ordinateur avec Mini D-SUB



Connexion analogique :

1. Branchez une extrémité du câble d'ordinateur fourni à la borne COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN (1, 2) du projecteur.
2. Branchez l'autre extrémité du câble d'ordinateur au port du moniteur de l'ordinateur.

Connexion au moniteur :

Branchez le câble d'ordinateur du moniteur à la borne MONITOR OUT du projecteur.

- Il est possible que les images ne s'affichent pas correctement, selon le type de signal en entrée. Voir le mode d'emploi du moniteur.
- Les signaux proviennent du terminal COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN-1 du projecteur.
- Lorsque Mode veille dans le menu Mode éco dans le menu Installation est configuré sur Sortie moniteur, la borne MONITOR OUT émet des signaux en mode pause.

Important :

- Si vous utilisez un câble d'ordinateur plus long à la place du câble fourni, l'image peut ne pas être projetée correctement.
- Certains ordinateurs requièrent des connecteurs supplémentaires ou des adaptateurs de sortie RVB, pour pouvoir être connectés sur ce projecteur. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur.
- Ce projecteur utilise la mini-prise stéréo comme entrée audio. Vérifiez le type de la borne de sortie audio de l'ordinateur connecté et préparez un câble approprié pour la connexion. Certains ordinateurs ne sont pas équipés de borne de sortie audio.
- La sortie du haut-parleur est en mono.
- Lorsque le câble audio est connecté à la prise AUDIO OUT, la sortie vers les haut-parleurs est coupée.

Pour les ordinateurs Mac

- Si votre ordinateur Mac n'est pas équipé d'un port vidéo, un adaptateur de sortie moniteur est nécessaire. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur.
- Certains ordinateurs Mac nécessitent un adaptateur MAC pour connecter le câble d'ordinateur à ce projecteur. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur.

A propos de DDC

La prise COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN-1 de ce projecteur est conforme à la norme DDC1/2B. Lorsqu'un ordinateur qui prend en charge cette norme est raccordé à cette borne, l'ordinateur charge automatiquement les informations du projecteur et se prépare à envoyer les images appropriées.

- Après avoir raccordé sur cette borne un ordinateur qui prend en charge cette norme, branchez d'abord le cordond'alimentation du projecteur dans la prise secteur, puis mettez en marche l'ordinateur.

Préparation pour la projection

1. Branchez sur le projecteur le cordon d'alimentation fourni.
2. Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur.
3. Retirez le cache-objectif.

Avertissement :

- Ne regardez pas directement dans l'objectif, lorsque le projecteur est allumé.
- Le cache-objectif sert à protéger l'objectif. Si vous laissez le cache-objectif sur l'objectif lorsque le projecteur est allumé, il risque de se déformer. Retirez le cache-objectif avant d'allumer le projecteur.
- Un des cordons d'alimentation pour les États-Unis, l'Europe, le Royaume-Uni, l'Australie, et la Corée du Sud est fourni de façon appropriée.
- Ce projecteur utilise une fiche de mise à la terre à trois broches. N'enlevez pas les broches de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Si la fiche d'alimentation n'entre pas dans la prise secteur, demandez à un électricien de changer la prise secteur murale.
- Si le câble d'alimentation pour les États-Unis était fourni avec ce projecteur, ne le connectez jamais à la moindre prise ou source d'alimentation dont la tension ou la fréquence est différente de celle indiquée. Si vous utilisez une alimentation ayant une autre tension, préparez un cordon d'alimentation correspondant séparément.
- Pour éviter tout risque d'incendie ou de choc électrique, utilisez une alimentation de type 100-240 V AC 50/60 Hz.
- Ne placez aucun objet sur le cordon d'alimentation et ne placez pas le projecteur près de sources de chaleur, afin d'éviter d'endommager le cordon d'alimentation. Si le cordon d'alimentation est endommagé, cela risque de provoquer un incendie ou un choc électrique. Contactez votre revendeur afin qu'il le remplace.
- Ne modifiez pas et n'altérez pas le cordon d'alimentation. Si le cordon d'alimentation est modifié ou altéré, cela risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.

Attention :

- Enfoncez le cordon d'alimentation fermement. Pour le débrancher, tirez sur la prise et non pas sur le cordon d'alimentation.
- Le cordon d'alimentation ne doit pas être branché ou débranché avec les mains mouillées. Vous risqueriez de recevoir un choc électrique.
- Avant de déplacer le projecteur, couper l'alimentation électrique. Débrancher le câble d'alimentation de la prise murale et débrancher tous les autres câbles. Dans le cas contraire, le câble d'alimentation électrique risque d'être endommagé et présenter un risque d'incendie ou d'électrocution.
- Si les fiches de la prise d'alimentation électrique ou la prise elle-même sont couvertes de poussière ou de particules métalliques, débrancher la prise et la nettoyer avec un chiffon sec. Si le projecteur est utilisé sans qu'il soit procédé à cette opération de nettoyage, il peut en résulter un risque d'incendie ou d'électrocution. Nettoyer régulièrement la prise électrique au moins une fois par an.
- Ne pas oublier de débrancher le câble d'alimentation électrique de la prise murale quand le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue période de temps. Dans le cas contraire, il y a risque d'incendie.

Important:

- Lorsque Mode veille dans le menu Mode éco dans le menu Installation est configuré sur Sortie haut-parleur ou Sortie moniteur, les ventilateurs tournent à très basse vitesse pendant la pause après le branchement du cordon d'alimentation (avec une vitesse de rotation très élevée de 5 secondes au début) et après l'arrêt de la lampe. Cela sert à refroidir le projecteur exécutant différentes fonctions pendant la veille et cela n'est pas une défaillance. (Lorsque le Mode veille est réglé sur Bas ou LAN, les ventilateurs s'arrêtent pendant la veille.)

Réglage de la position de l'image projetée

Utilisez la molette LENS SHIFT pour régler la position de l'image projetée à l'écran.

1. Faites tourner la molette LENS SHIFT dans le capot supérieur du projecteur afin de régler la position de l'image.
    - Faites tourner la molette vers la droite (ou vers la gauche pour un projecteur fixé au plafond) pour déplacer l'image vers le haut.
    - Faites tourner la molette vers la gauche (ou vers la droite pour un projecteur fixé au plafond) pour déplacer l'image vers le bas.

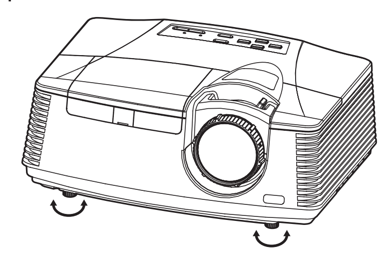
- Faites attention de ne pas vous coincer dans l'ouverture de l'objectif quand l'objectif bouge.
- Lorsque la fonction lens shift fonctionne, l'écran peut clignoter.
- Les images projetées peuvent se tordre, leur résolution peut diminuer, ou il peut y avoir des ombres aux coins si elles sont placées trop près du haut ou du bas.

Réglage de l’angle de projection

Pour obtenir une qualité de projection maximale, projetez les images sur un écran plat installé à 90° par rapport au sol. Si nécessaire, inclinez le projecteur à l’aide des deux pieds de réglages situés sur la partie inférieure du projecteur.

Utilisation des pieds de réglage (avant)

1. Inclinez le projecteur selon l’angle approprié.
2. Faites tourner les pieds de réglage (avant) pour un réglage précis.



Important:
- Installez l’écran sur un mur plat à 90° par rapport au sol.
- Une inclinaison du projecteur supérieure à ±10° (droite et gauche) ou à ±15° (avant et arrière) peut provoquer des problèmes ou l’explosion de la lampe. Vous pouvez incliner le projecteur au maximum de 7°, uniquement à l’aide des pieds de réglage.
- Il se peut que les images ne puissent pas être projetées sous la forme d’un rectangle régulier ou avec un rapport d’aspect de 4:3, en fonction des conditions d’installation du projecteur et de l’écran.

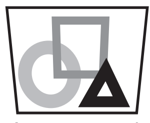
Si les images projetées sont déformées en forme trapézoïdale

Si la fonction Trapèze auto dans le menu Installation est réglée sur Act, le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale. Pour un réglage précis, appuyez sur la touche KEYSTONE du projecteur ou de la télécommande afin d’afficher le menu Trapéze, puis réglez l’image en appuyant sur les touches ▲ ou ▼ (ou VOLUME ▲, ▼ de la télécommande).

Dans les cas suivants :

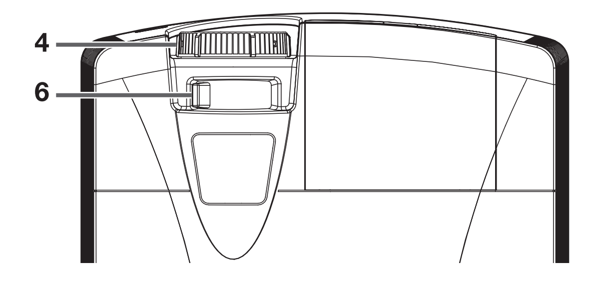


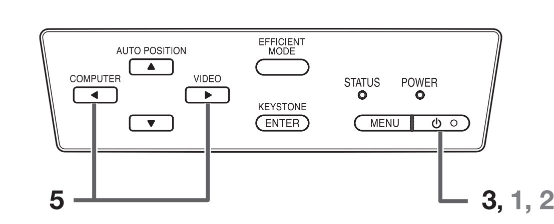
Appuyez sur la touche ▼.

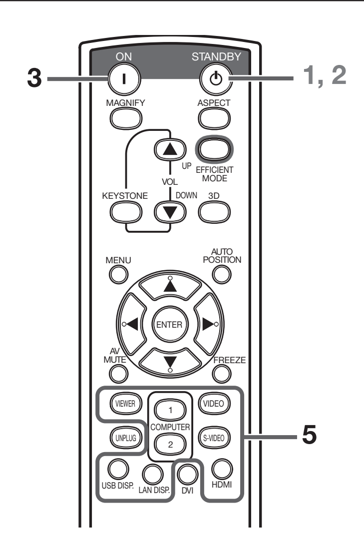


Appuyez sur la touche ▲.

Important :
- Avec le réglage en trapèze, vous obtiendrez un meilleur résultat si la molette LENS SHIFT est à la position par défaut. (Voir page 9.)
- Il est possible que le réglage automatique de la distorsion trapézoïdale ne s’effectue pas correctement en raison de la température ambiante et des conditions d’installation du projecteur et de l’écran. Dans ce cas, corrigez la distorsion trapézoïdale manuellement.
- Lorsque le projecteur projette des images impliquant une accélération, par exemple dans un véhicule ou un avion, il est possible que le réglage automatique de la distorsion trapézoïdale ne fonctionne pas correctement. Dans ce cas, réglez la fonction Trapèze auto dans le menu Installation sur Dés, et corrigez manuellement la distorsion trapézoïdale.
- Vous pouvez corriger les distorsions trapézoïdales verticales. Toutefois, leurs plages de réglage se limitent à ce type de correction.
- Lors du réglage de la distorsion trapézoïdale, la valeur de réglage est indiquée. Cette valeur ne correspond pas à l’angle de projection.
- La fourchette admissible de la valeur d’ajustement de la correction keystone varie en fonction des conditions d’installation, du signal d’entree et des parametres d’aspect dans MENU.
- Lorsque le réglage de la correction trapézoïdale est appliqué, la résolution diminue. En outre, des bandes peuvent apparaître ou des lignes droites peuvent se courber en cas de motifs complexes. Ces phénomènes ne sont pas anormaux.
- Du bruit peut apparaître à l’écran pendant le réglage de la correction trapézoïdale selon le type de signal vidéo projeté et les valeurs du réglage. Si c’est le cas, réglez la correction trapézoïdale dans une plage dans laquelle l’image s’affiche sans bruit.
- Lors du réglage de la correction trapézoïdale, l’image peut ne pas s’afficher correctement selon le type du signal d’entrée.
- Lors du réglage de la correction trapézoïdale, l’affichage du menu subit une distorsion. Pour éliminer un tel problème, réglez Position du menu sur Center dans le menu Installation.







Mise en marche

1. Allumez tout d'abord l'appareil connecté au projecteur.
2. Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur.
   - Le voyant POWER s'allume.
   - Si vous débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur avant le refroidissement complet du projecteur, après avoir utilisé celui-ci, les ventilateurs risquent d'entrer en action la prochaine fois que vous brancherez le cordon d'alimentation et la touche POWER risque de ne pas fonctionner. Dans ce cas, attendez que les ventilateurs s'arrêtent et appuyez sur la touche POWER pour allumer le voyant.
3. Appuyez sur le bouton POWER du panneau de commande ou sur le bouton ON de la télécommande.
   - Il faut parfois attendre environ une minute avant que la lampe s'allume.
   - Il se peut que la lampe ne s'allume pas. Dans ce cas, attendez quelques minutes et essayez à nouveau d'allumer la lampe.
   - Après avoir appuyé sur la touche POWER ou après avoir choisi le mode de lampe, il se peut que l'image tremble, jusqu'à ce que la lampe ait atteint son niveau de stabilité. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
   - Quel que soit le paramètre Mode lampe dans le menu Installation, le mode Standard est activé par défaut à chaque fois que le projecteur est allumé. Le Mode lampe est réglé sur Standard ou Bas (ÉCO) selon le dernier réglage sélectionné et, une fois que la lampe s'allume, il n'est pas possible de changer le Mode lampe pendant une minute environ.

Voyant / Condition	STATUS	POWER
Attente	-	Rouge
Lorsque la lampe est allumée.	Vert	Vert

Important :

- Si la lampe exceptionellement s'est eteinte à cause de la panne d'électricité ou baisse de la tension électrique, il se peut que la lampe ne s'eteigne pas en dépit d'établir autre fois le contact. Dans ce cas, retirez une fois le fil électrique de la prise et mettez le contact de nouveau après environs 10 minutes.
- Ne couvrez pas la lentille avec le protège-objectif lorsque la lampe est allumée.

- Après avoir appuyé sur la touche POWER, le projecteur commence le préchauffage. Pendant le préchauffage, les images peuvent apparaître foncées et il se peut que les commandes soient inopérantes.
- Lorsque le voyant STATUS clignote en rouge, cela signifie que la lampe doit bientôt être remplacée. Si le voyant STATUS clignote en rouge, remplacez la lampe. (Voir pages 62 et 67.)
- Dans un environnement extrêmement chaud ou froid, il se peut que la qualité des images projetées ne soit pas excellente. (Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.)
- Pour garantir la sécurité en cas de problème avec le projecteur, branchez ce dernier à une prise électrique dotée d'un coupe-circuit réagissant aux fuites de courant à la terre. Si vous n'en avez pas, demandez à votre revendeur de vous en installer une.

4. Réglez la mise au point en tournant la bague de mise au point.
   - Il est recommandé de régler la mise au point au centre de l'écran.
5. Choisissez la source d'entrée externe que vous voulez à l'aide de la touche COMPUTER, HDMI, LAN DISP., USB DISP., VIEWER, VIDEO, ou S-VIDEO.
   - La source d'entrée passe alternativement sur Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC chaque fois que vous appuyez sur la touche COMPUTER du panneau de commande.
   - La source d'entrée passe alternativement sur Video et S-Video chaque fois que vous appuyez sur la touche VIDEO du panneau de commande.
   - Lorsque vous appuyez sur la touche COMPUTER (1 ou 2), HDMI, LAN DISP., USB DISP., VIEWER, VIDEO ou S-VIDEO de la télécommande, la source d'entrée correspondante est directement sélectionnée.
   - Vous ne pouvez pas changer la source d'entrée pendant l'affichage du menu.
   - Lorsque Ordinateur est choisi comme source, les images fournies par l'ordinateur peuvent scintiller. Dans ce cas, appuyez sur la touche ◀ ou ▶ de la télécommande pour réduire le scintillement.
   - Pour éviter de fixer de façon permanente une image sur votre projecteur, veillez à ne pas afficher les mêmes images immobiles pendant un certain temps.

6. Réglez le format de l’image en tournant la bague de zoom.
7. Tournez la molette LENS SHIFT pour régler la position verticale de l’image affichée.

Si nécessaire, réglez à nouveau la mise au point et le zoom.

Si de fines traînées apparaissent sur les images projetées

Ces traînées sont dues à une interférence avec la surface de l’écran et n’indiquent pas un dysfonctionnement. Remplacez l’écran ou déplacez quelque peu la mise au point.

Arrêt

Pour éteindre le projecteur, utilisez la procédure cidessous. Si le projecteur est mis hors tension à plusieurs reprises 30 minutes après que la lampe s’est allumée, cela peut entraîner une dégradation de la lampe.

1. Appuyez sur le bouton POWER du panneau de commande ou sur le bouton STANDBY de la télécommande.
   - Le message “Éteindre? Appuyez à nouveau sur ⏻ ” apparaît à l’écran.
   - Pour annuler, appuyez sur n’importe quelle touche, à l’exception de POWER. (Certaines touches de la télécommande ne permettent pas d’an-nuler.)
2. Appuyez dans un délai de 10 secondes sur le bouton POWER du panneau de commande ou sur le bouton STANDBY de la télécommande.
   - La lampe s’éteindra et le voyant STATUS commencera à clignoter.
3. Attendez environ 90 secondes que le voyant STATUS s’éteigne.
4. Débranchez le cordon d’alimentation.
   - Le voyant POWER s’éteint.
   - Si le cordon d’alimentation venait à être débranché accidentellement alors que le voyant STATUS clignotait ou que la lampe était allumée, laissez le projecteur refroidir pendant 10 minutes sans le mettre en marche. Si la lampe ne s’allume pas immédiatement, appuyez à nouveau deux ou trois fois sur la touche POWER (ou touche ON). Si elle ne s’allume toujours pas, remplacez-la.

Important :

- Lors du rangement du projecteur dans la sacoche, l’objectif doit être placé face vers le haut. Avant de transporter le projecteur, tournez la bague de mise au point et la bague de zoom de manière à régler l’objectif sur la valeur la plus courte. Cela évite d’endommager l’objectif.

Mise hors tension directe

Vous pouvez éteindre ce projecteur en débranchant simplement le câble d’alimentation, sans appuyer sur le bouton POWER.

- N’arretez pas le projecteur quand l’indicateur STATUS clignote apres l’allumage de la lampe, car la vie de service de la lampe pourrait en etre raccourcie.
- Ne remettez pas le projecteur sous tension immediatement après l’avoir arrete, car la vie de service de la lampe pourrait en etre raccourcie. (Attendez environ 10 minutes avant de le remettre sous tension.)
- Avant d’arreter le projecteur, n’oubliez pas de fermer l’ecran de menu. Sinon, les donnees de reglage du menu peuvent ne pas etre sauvegardees.
- Si vous arrêtez le projecteur alors que vous le commandez à l’aide de la fonction réseau, les applications logicielles telles que ProjectorView peuvent se fermer subitement. Pour plus d’informations, consultez le “Manuel d’utilisation de l’utilitaire de contrôle LAN” disponible sur le CD-ROM.

Touche AUTO POSITION

Si Ordinateur est sélectionné comme source d’entrée et que l’image n’est pas projetée dans la position correcte, suivez la procédure cidessous.

1. Projetez une image contenant beaucoup de caractères sans zones noires. (Par exemple, affichez une fenêtre contenant de nombreux caractères en mode plein écran.)
2. Si l’économiseur d’écran est activé, désactivez-le.
3. Appuyez sur la touche AUTO POSITION.
   - Si l’image n’est toujours pas dans la position correcte, réglez la position de l’image à l’aide du menu Signal. Voir page 25.

Volume du haut-parleur

Pour changer le volume du haut-parleur, appuyez sur la touche VOLUME ▲ ou ▼.
La barre de contrôle du volume apparaît à l’écran.



- La barre de contrôle du volume disparaîtra environ 10 secondes après avoir relâché la touche VOLUME.
- Lorsque le menu lui-même est affiché, les touches VOLUME ne fonctionnent pas.
- Lorsqu’un signal audio élevé (signal audio DVD, par exemple) est envoyé à la borne AUDIO IN, le son émis par le haut-parleur risque d’être déformé.

Vous pouvez également changer le volume en utilisant le réglage du Volume dans le menu Audio.
(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Audio.
2. Sélectionnez Volume en appuyant sur le bouton ▲ ou ▼.
3. Ajustez le volume en appuyant sur le bouton ◀ ou ▶.
4. Appuyez sur le bouton MENU pour quitter le menu.

Sourdine AV

Lorsque vous appuyez sur la touche AV MUTE, les signaux vidéo et audio sont mis temporairement en sourdine. Pour annuler la mise en sourdine, appuyez à nouveau sur la touche AV MUTE.

Important :

- Alim. auto. désact. ne fonctionne pas lors de l'utilisation de la sourdine AV.

Réglage du format de l'image

Vous pouvez modifier le format d'image du signal vidéo d'entrée (ou le rapport largeur/hauteur de l'image). Modifiez le réglage en fonction du type de signal vidéo d'entrée.

Avec la télécommande :

1. Presser le bouton ASPECT.
    - A chaque appui sur le bouton ASPECT, le format d'image change de Normal à 16:9, à Natal, à Plein écran et revient à Normal.

Avec le menu Photo :

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Photo.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Proportions.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner le format recherché.

Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Important :

- Si une image de format 16:9 est maintenue affichée pendant une période prolongée avant d'afficher l'image de format 4:3, des images rémanentes de barres noires peuvent apparaître sur l'écran d'image de format 4:3.
  Consulter le distributeur dans ce cas.

Attention :

- Pour des raisons de sécurité, après avoir été éteinte, la lampe ne peut plus s'allumer pendant une minute. Il faudra encore une minute avant que le voyant STATUS s'éteigne. Si vous voulez rallumer le projecteur, attendez que le voyant soit éteint, puis appuyez sur la touche POWER.
- Les ventilateurs tournent plus vite car la température autour du projecteur monte.
- Lorsque la température autour du projecteur est très élevée, le voyant "Température!!" clignote en rouge sur l'écran. Si la température reste élevée, la lampe s'éteint automatiquement.

Important :

- Ne pas afficher une image immobile pendant une durée prolongée, car les images rémanentes peuvent persister sur l'écran.

Raccordement d'un ordinateur portable :

Si le projecteur est raccordé à un ordinateur portable, les images peuvent ne pas être projetées dans certains cas. Le cas échéant, configurez l'ordinateur afin qu'il puisse sortir les signaux en externe. La procédure de configuration varie en fonction du type d'ordinateur. Consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur.

Regarder des documents 3D

Vous pouvez visualiser des images 3D avec ce projecteur. Pour visualiser des images 3D, vous avez besoin des éléments suivants:

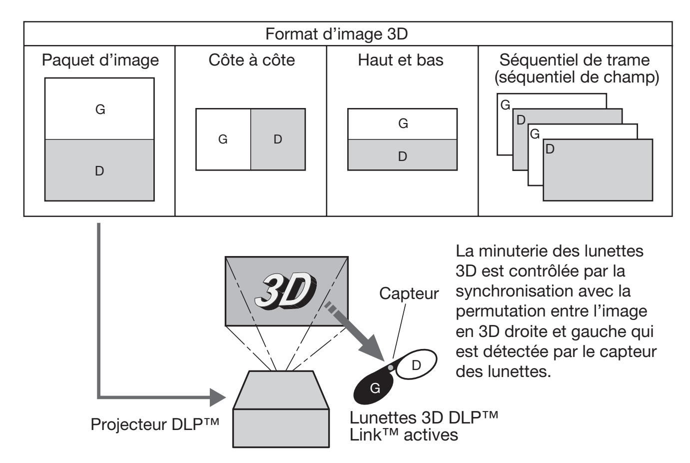
- Images 3D provenant d'un ordinateur, d'un lecteur DVD, d'un lecteur Blu-ray, etc.
- Lunettes 3D DLP™ Link™ actives

Important :

- Certaines lunettes 3D peuvent ne pas fonctionner avec ce projecteur. Demandez confirmation à votre revendeur.

Ce projecteur prend en charge les formats d'image 3D suivants :

- Paquet d'image:
  Format permettant la transmission des images en conservant la résolution originale, comprenant les signaux pour l'œil droit et l'œil gauche.
- Côte à côte:
  Format permettant l'affichage des images avec la moitié de la résolution originale pour l'œil gauche et l'œil droit, côte à côte dans une seule trame.
- Haut et bas:
  Format permettant l'affichage des images avec la moitié de la résolution originale pour l'œil gauche et l'œil droit, l'une au-dessus de l'autre dans une seule trame.
- Séquentiel de trame (séquentiel de champ):
  Format permettant l'affichage alterné des images de l'œil gauche et de l'œil droit.



Pour des détails sur les formats de signaux d'image 3D pris en charge, voir "Signaux 3D pris en charge" page 71.

Visualisation d'images 3D:

Préparation:

- La permutation en mode 3D (comme le système de réglage 3D) de lecteur pourrait être nécessaire lors de la projection d'images 3D à partir de lecteur prenant en charge l'affichage 3D. Veuillez lire le manuel d'utilisation de lecteur pour en savoir plus.

1. Projetez à l'écran une image 3D provenant d'un ordinateur, d'un lecteur DVD ou d'un lecteur Blu-ray.
2. Affichez le menu Photo. (Voir page 22 pour le réglage par menu.)
3. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner 3D.



4. Appuyez sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner le réglage correspondant au signal d'entrée, puis appuyez sur la touche ENTER.
   - Auto ↵ (pour l'entrée HDMI uniquement):
     Sélectionnez normalement ce réglage lorsque des images 3D entrent par la borne HDMI. (Les images 3D s'affichent automatiquement lorsque le signal d'entrée comprend le signal d'identification 3D.)
   - Côte à côte ↵ :
     Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format côte à côte.
   - Haut et bas ↵ :
     Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format haut et bas.
   - Séquentiel de trame ↵ :
     Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format séquentiel de trame.
   - Dés ↵ :
     Sélectionnez ce réglage lors de l'entrée d'images 2D (images normales).

3. Positionnez l'interrupteur d'alimentation des lunettes 3D sur marche et mettez les lunettes 3D.
4. Si le contenu n'est pas projeté correctement, passez Inverser synchro 3D du menu Photo sur Act.



Important :

- Vous pouvez également sélectionner le réglage 3D en utilisant la touche 3D de la télécommande. Appuyez sur la touche 3D pour sélectionner le réglage, puis appuyez sur la touche ENTER.
- Même lorsque l'option 3D est réglée sur Auto ↵ et qu'une image 3D entre par la borne HDMI, l'image 3D ne s'affiche pas si le signal d'entrée ne comprend pas le signal d'identification 3D. Dans un tel cas, modifiez le réglage pour Côte à côte ↵, Haut et bas ↵ ou Séquentiel de trame ↵ en fonction du format du signal d'entrée.
- Les signaux énumérés dans le tableau de la page 71 peuvent être affichés au format 3D. Vous ne pouvez pas afficher d'autres signaux au format 3D, même lorsque vous réglez 3D du menu Photo sur Auto ↵, Côte à côte ↵, Haut et bas ↵ ou Séquentiel de trame ↵.
- Vous ne pouvez pas projeter le contenu en 3D à partir de la source d'entrée Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
- Si la distance de visionnement est plus proche que celle recommandée, vous ressentirez une gêne et cela fatiguera votre vision.

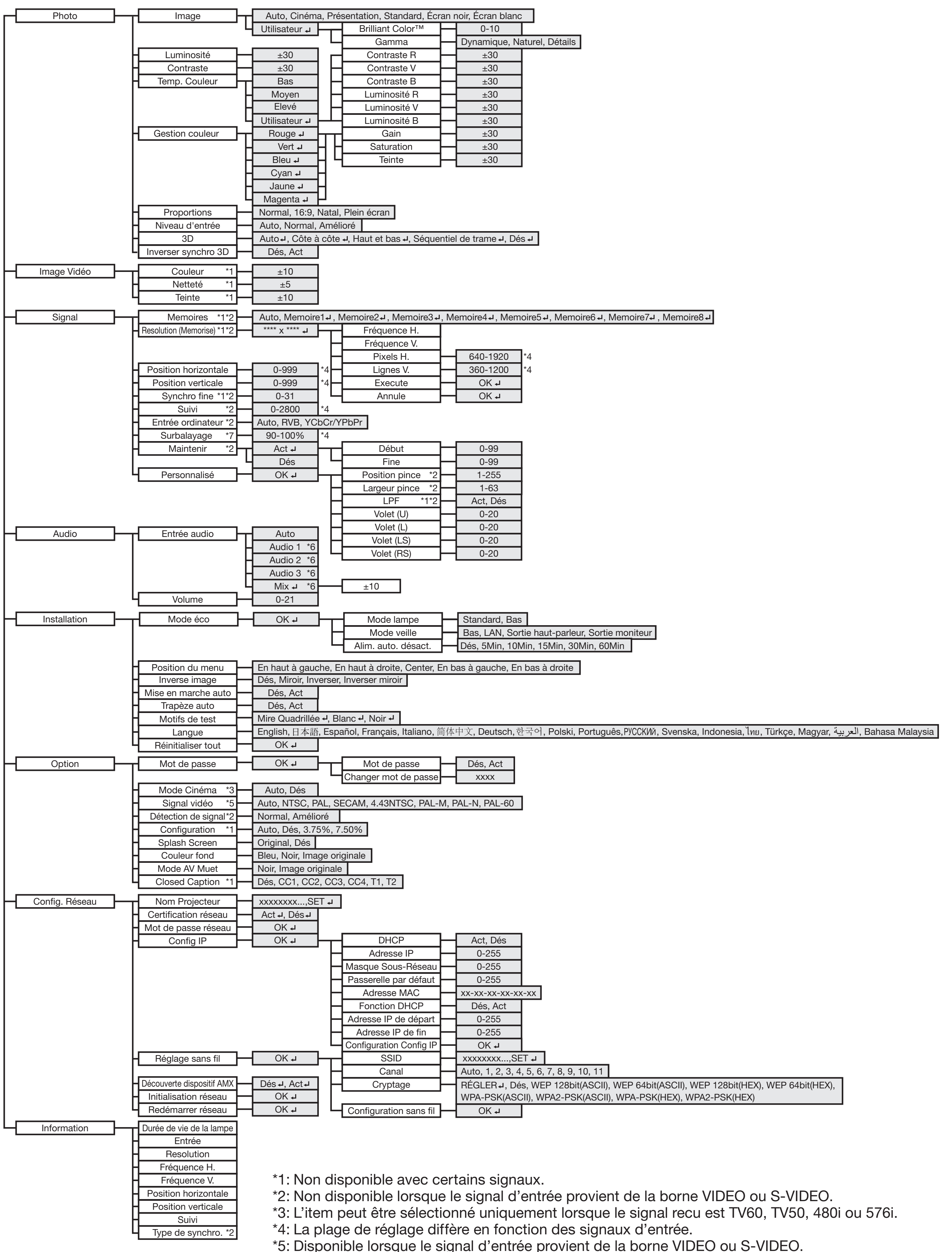
- Visualisez les images devant l'écran, pas à grand angle. Si vous visualisez l'écran à grand angle, vous pourrez ne pas pouvoir visualiser correctement les images 3D.
- Si vous ne voyez pas bien le contenu 3D, vérifiez que les lunettes 3D sont activées ou chargées de manière adéquate. Voir le manuel d'instructions des lunettes 3D pour en savoir plus.
- Chaque personne ne voit pas les images en 3D de la même façon. Les persones myopes, hypermétropes, astigmates ou ayant un strabisme devraient porter des lunettes afin de corriger leur vision avant de porter les lunettes 3D.
- L'image semble mal réglée au début de la projection des images en 3D, cependant, il ne s'agit pas là d'un dysfonctionnement.
- Avec l'option 3D réglée sur Auto ↵, Côte à côte ↵, Haut et bas ↵ ou Séquentiel de trame ↵, les images 3D affichées par le projecteur semblent plus sombres. C'est normal et cela ne signifie pas que le projecteur fonctionne mal.
- Les fonctions suivantes ne peuvent pas être utilisées lors de la visualisation d'images 3D sur le projecteur :
  - Surbalayage et Volet dans le menu Signal
  - Mode ZOOM IMAGE
- Il peut arriver qu'il n'y ai pas assez d'images 3D car il se peut que la lumière fluorescente provoque un défaut de synchronisation des lunettes.
- L'image 3D peut ne pas apparaître à l'écran en fonction des performances de l'ordinateur comme le type de carte graphique, de mémoire ou de processeur.
- Si le DVD est lu par un signal de 480p, il se peut que l'image 3D ne soit pas affichée correctement, selon le lecteur de DVD.
- Lorsqu'une image 3D est projetée sur l'écran à 120Hz ou à l'aide de certains logiciels de lecture pour PC, l'image peut ne pas s'afficher à l'écran.
- Il se peut que les images 3D ne s'affichent pas convenablement, selon les réglages, les fonctions ou le mode de connexion du lecteur DVD ou Blu-ray.

Attention :
Remarque concernant les dangers pour la santé des spectateurs pendant le visionnage d'images 3D

- Arrêtez immédiatement de visionner l'image en 3D si vous ressentez de la fatigue, un inconfort, ou toute autre anomalie. Dans ce cas, vous vous sentirez de plus en plus mal si vous continuez à regarder l'image en 3D. Veuillez vous reposer, et arrêter de regarder l'image en 3D pendant un moment. Arrêtez d'utiliser les lunettes 3D si vous pouvez clairement voir des images doubles lorsque vous visionnez le contenu en 3D. Une utilisation prolongée pourrait vous fatiguer les yeux.
- Les personnes ci-dessous doivent éviter de regarder les images 3D, tout comme les images 2D.
  - les personnes photosensibles
  - les personnes ayant une maladie de coeur
  - les personnes ayant de graves problèmes de santé
  - une personne qui aurait sommeil
  - une personne très fatiguée
  - une personne saoule
  - les enfants
- Lorsque vous regardez des films en 3D, veuillez faire une pause après avoir regardé un film. Lorsque vous regardez un contenu en 3D sur des dispositifs interactifs comme des jeux ou des ordinateurs en 3D, faites une pause toutes les 30 à 60 minutes. Une utilisation prolongée pourrait vous fatiguer les yeux.
- Si vous vous sentez mal, arrêtez de visionner les images en 3D et de jouer à des jeux en 3D jusqu'à ce que vous vous sentiez mieux. Si nécessaire, consultez un médecin. Ne conduisez pas jusqu'à ce que vous ayez récupéré (pendant au moins 2 heures). Le temps de repos varie d'une personne à une autre.
- Notez que les lunettes 3D ne devraient pas être utilisées par des enfants de moins de 5 à 6 ans. Etant donné qu'il est difficile de prévoir les réactions à la fatigue ou à l'inconfort des jeunes enfants, leur condition physique pourrait se détériorer soudainement. Lorsque ce produit est utilisé par un enfant, le parent ou gardien devrait s'assurer que les yeux de l'enfant ne se fatiguent pas.
- Si, lors du visionnement d'images qui tournent et qui tremblent ou d'images dynamiques, vous ressentez un inconfort, veuillez regarder ailleurs.
- Lors du visionnage de contenus présentant des mouvements tels que des rotations, ou des oscillations horizontales ou verticales, il se peut que vous éprouviez la sensation de vous mouvoir réellement. Si cette sensation provoque une sensation d'inconfort, détournez le regard de l'écran.
- Lorsque vous utilisez les lunettes 3D, veillez à ne pas heurter l'écran ou d'autres personnes par erreur. Etant donné que les images sont en 3D, vous pourriez mal apprécier la distance entre vous et l'écran, le heurter et vous blesser. Lorsque vous utilisez les lunettes 3D, ne mettez pas d'objets fragiles près de ces dernières. Vous pourriez bouger en confondant les objets que vous voyez en 3D avec des vrais et pourriez endommager les objets alentour et vous blesser.
- Lorsque vous utilisez les lunettes 3D, veuillez vous assurer que vos yeux soient à peu près à l'horizontale. Si vous êtes myope (myopie), hypermétrope (hypermétropie), astigmate ou que votre vue diffère d'un œil à l'autre, veuillez utiliser des verres correcteurs ou d'autres moyens pour corriger votre vision avant de mettre les lunettes 3D.
- Lorsque vous visionnez les images en 3D, restez à une distance du téléviseur égale à trois fois la hauteur de l'écran.

Utilisation des menus

Vous pouvez définir différents paramètres à l'aide des menus affichés.

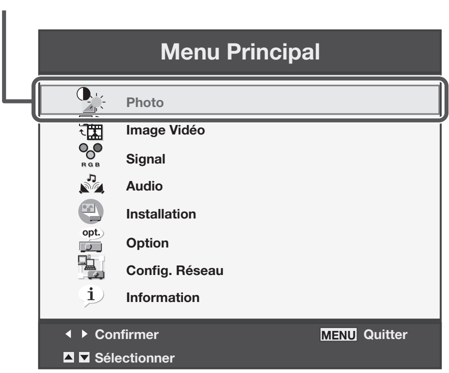


*1: Non disponible avec certains signaux.
*2: Non disponible lorsque le signal d'entrée provient de la borne VIDEO ou S-VIDEO.
*3: L'item peut être sélectionné uniquement lorsque le signal recu est TV60, TV50, 480i ou 576i.
*4: La plage de réglage diffère en fonction des signaux d'entrée.
*5: Disponible lorsque le signal d'entrée provient de la borne VIDEO ou S-VIDEO.
*6: Audio 1, Audio 2, Audio 3 et Mix ↵ ne peuvent pas être sélectionnés lorsque la source d'entrée est une entrée HDMI.
*7: Non disponible lorsque Proportions est défini sur Natal.

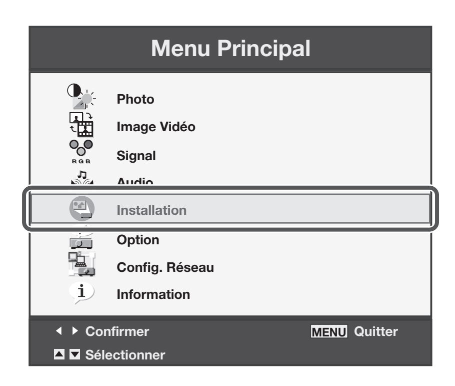
Réglage des menus :

1. Appuyez sur le bouton MENU.
   - Le Menu Principal s'affiche à l'écran.

L'article sélectionné s'affiche en lettres rouge sur fond bleu.



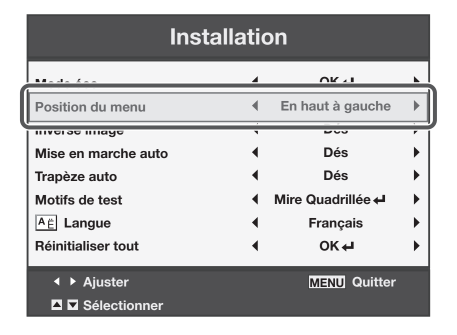
2. Pour sélectionner un menu, appuyez sur le bouton ▲ ou ▼.



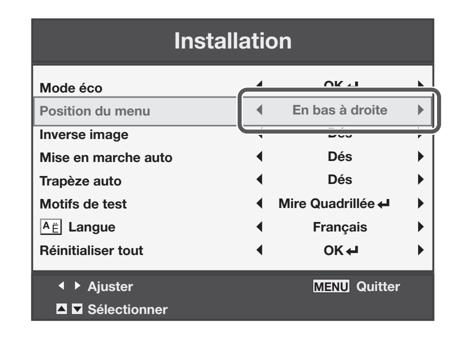
3. Appuyez sur le bouton ENTER (ou bouton ▶).
   - Le menu sélectionné s'affiche.



4. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton ▲ ou ▼.



5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour régler l'option sélectionnée.



6. Pour annuler le menu, appuyez plusieurs fois sur le bouton MENU.

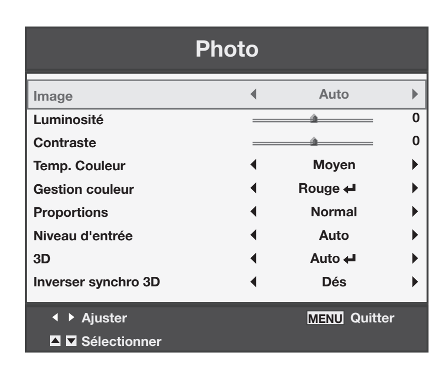
Important :

- Si un élément signalé par " ↵ " est sélectionné, appuyez sur le bouton ENTER pour appliquer sa valeur ou afficher un autre écran permettant de définir d'autres paramètres.
- Lorsque le bouton MENU ne fonctionne pas, débrancher le câble d'alimentation du mur. Attendez environ 10 minutes, branchez le cordon d'alimentation et essayez à nouveau.
- Les menus et les écrans affichés dans ce manuel peuvent être différents de ceux de votre projecteur.

Fonctions du menu

Réglez les fonctions suivantes fournies dans les menus respectifs.

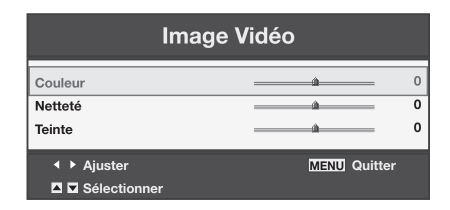
Menu Photo



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Image	Auto	Sélectionnez cette option pour optimiser automatiquement les paramètres en fonction du signal d'entrée. Sélectionnez cette option dans le cadre de l'utilisation normale.
	Cinéma	Avec cette option, adaptée à la lecture de films, l'image affichée est fluide et lisse.
	Présentation	Sélectionnez cette option de manière à ce que l'image affichée soit lumineuse et nette.
	Standard	Sélectionnez cette option de manière à ce que l'image affichée dispose d'un aspect naturel.
	Écran noir	Reproduit les tons naturels lorsque les images sont directement projetées sur un écran noir.
	Écran blanc	Reproduit les tons naturels lorsque les images sont directement projetées sur un écran blanc.
	Utilisateur ↵	Utilisez pour régler les Gamma ou BrilliantColor™. (Voir page 32.)
Luminosité	±30	Permet de régler la luminosité de l'image projetée. (Voir page 31.)
Contraste	±30	Permet de régler le contraste de l'image projetée. (Voir page 31.)
Temp. Couleur	4 options	Permet de régler la chaleur des couleurs. (Voir page 31.)
Gestion couleur	Rouge ↵ / Vert ↵ / Bleu ↵ / Cyan ↵ / Jaune ↵ / Magenta ↵	Vous pouvez changer les couleurs que vous voulez en ajustant le Gain, la Saturation et la Teinte des six couleurs différentes. (Voir page 32.)
Proportions	Normal	Sélectionnez pour changer le format d'image automatiquement en fonction du signal d'entrée. Sélectionnez cette option dans le cadre de l'utilisation normale.
	16:9	Sélectionnez cette option pour étirer des images compressées horizontalement, telles que des images de DVD, au format 16:9.
	Natal	Permet de projeter les images dans leur format d'origine à l'entrée.
	Plein écran	Sélectionnez ce paramètre si vous voulez projeter les images en mode Plein écran.
Niveau d'entrée	Auto / Normal / Amélioré	Pour un signal HDMI en entrée : Auto: Le paramètre correct est automatiquement sélectionné. Normal: Sélectionnez cette option en cas de noir grisâtre. Amélioré: Sélectionnez cette option en cas de noir franc. (Voir page 12.)
3D	Auto ↵	Reconnaît automatiquement le type du signal d'entrée et affiche des images 3D lors de l'entrée de signaux d'image 3D ou des images 2D (images normales) lors de l'entrée de signaux d'image 2D (uniquement lors de l'entrée d'un signal par la borne HDMI).
	Côte à côte ↵	Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format côte à côte.
	Haut et bas ↵	Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format haut et bas.
	Séquentiel de trame ↵	Sélectionnez ce réglage lorsque des images 3D entrent au format séquentiel de trame.
	Dés ↵	Sélectionnez ce réglage lors de l'entrée d'images 2D (images normales).
Inverser synchro 3D	Dés / Act	Inversez l'ordre de l'image pour l'oeil gauche ou l'oeil droit.

- Si l'option Image est activée, il peut en résulter des distorsions des images projetées.
- Auto ↵ ne peut être sélectionné pour l'option 3D que si le signal d'entrée provient de la borne HDMI.

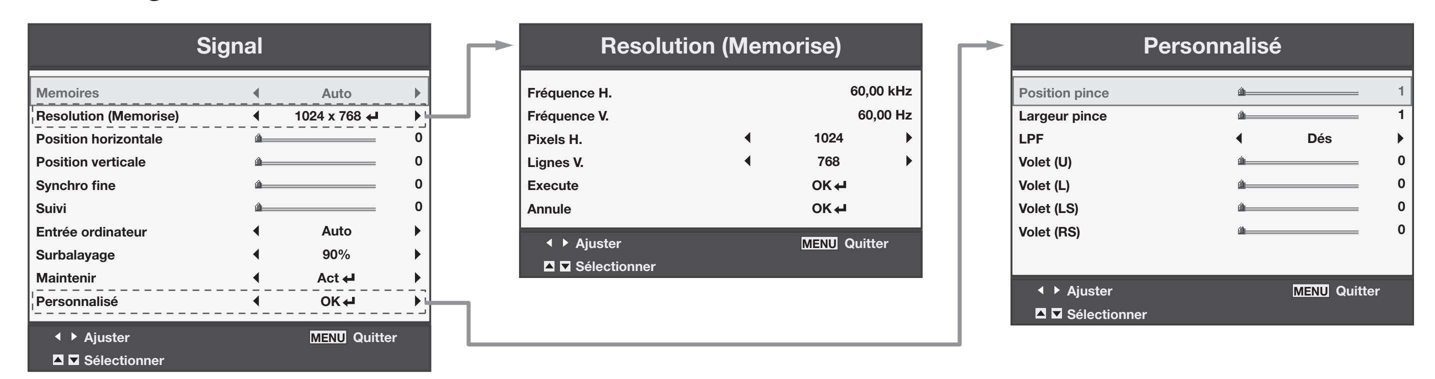
Menu Image Vidéo



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Couleur	±10	Permet de régler la densité de la couleur de l'image projetée. (Voir page 31.) Lorsque Ordinateur1, Ordinateur2 ou HDMI est sélectionné comme source d'entrée, Couleur ne peut pas être réglé.
Netteté	±5	Permet de régler la netteté de l'image projetée. (Voir page 31.)
Teinte	±10	Permet de régler la teinte de l'image projetée. (Voir page 31.) L'option Teinte est disponible uniquement avec une entrée de signal NTSC.

- Vous ne pouvez pas régler le paramètre Teinte lorsque le signal TV50 (PAL, SECAM) est entré.
- Si le paramètre Ordinateur1, Ordinateur2 ou HDMI est sélectionné, l'option Teinte ne fonctionne pas.

Menu Signal



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Memoires	Auto / Memoire1 ↲ - Memoire8 ↲	Utilisez cette fonction pour sélectionner le réglage Resolution (Memorise) d'ores et déjà enregistré. Il est impossible de sélectionner cette fonction si aucun réglage n'a été enregistré. Auto est sélectionné par défaut. Cela permet d'optimiser automatiquement le format du signal en fonction du type de signal vidéo émis par l'ordinateur. Appuyez sur la touche ENTER pour supprimer le réglage enregistré.
Resolution (Memorise)		La résolution actuelle est affichée. Afin de modifier le réglage en cours, appuyez sur la touche ENTER afin d'afficher le menu Resolution (Memorise). Le nouveau réglage peut être enregistré dans Memoire 1 - Memoire 8.
Fréquence H.	-	La fréquence horizontale du signal vidéo en cours de projection est affichée.
Fréquence V.	-	La fréquence verticale du signal vidéo en cours de projection est affichée.
Pixels H.	640-1920	Le nombre de pixels horizontaux du signal vidéo en cours de projection est affiché. Lorsque vous modifiez le réglage en cours, sélectionnez Execute, puis appuyez sur la touche ENTER, l'image est automatiquement ajustée en fonction de la résolution choisie. Le réglage peut être enregistré dans Memoire 1 - Memoire 8.
Lignes V.	360-1200	Le nombre de pixels verticaux du signal vidéo en cours de projection est affiché. Lorsque vous modifiez le réglage en cours, sélectionnez Execute, puis appuyez sur la touche ENTER, l'image est automatiquement ajustée en fonction de la résolution choisie. Le réglage peut être enregistré dans Memoire 1 - Memoire 8.
Execute	OK ↲	Appuyez sur la touche ENTER afin de lancer le réglage automatique. Une fois le réglage automatique terminé, un message s'affiche et vous pouvez enregistrer le réglage dans Memoire 1 - Memoire 8.
Annule	OK ↲	La modification de la résolution en cours est annulée et le menu Signal s'affiche.
Position horizontale	0-999	Permet de régler la position horizontale de l'image projetée.
Position verticale	0-999	Permet de régler la position verticale de l'image projetée.
Synchro fine	0-31	Permet d'éliminer les effets de scintillement ou de flou éventuels lors de la projection.
Suivi	0-2800	Permet d'éliminer les bandes verticales éventuelles lors de la projection.
Entrée ordinateur	Auto	Le paramètre correct est automatiquement sélectionné.
	RVB	Sélectionner cette option en connectant le projecteur à l'équipement vidéo de haute définition ayant des bornes de sortie R, V et B.
	YCbCr/YPbPr	Sélectionner cette option en connectant le projecteur à un lecteur DVD ou un autre dispositif ayant des bornes de sortie de composant vidéo Y, C_B, et C_R (ou Y, P_B et P_R).
Surbalayage	100%-90%	Permet de régler la zone d'affichage de l'image projetée.
Maintenir	Dés / Act ↲	Permet de régler l'image, lorsqu'un voile apparaît en haut de l'écran.
Personnalisé	OK ↲	Le menu Signal-Personnalisé s'affiche pour les réglages suivants.
Position pince	1-255	Permit de corriger le blanc franc ou le noir franc de l'image projetée.
Largeur pince	1-63	Permit de corriger le noir franc de l'image projetée.
LPF	Act / Dés	Utilisez pour sélectionner en cas d'activation ou non de LPF.
Volet (U)	0-20	Permet de régler l'image lorsque des parasites apparaissent sur la partie supérieure de l'image.
Volet (L)	0-20	Permet de régler l'image lorsque des parasites apparaissent sur la partie inférieure de l'image.
Volet (LS)	0-20	Permet de régler l'image lorsque des parasites apparaissent sur la moitié gauche de l'image.
Volet (RS))	0-20	Permet de régler l'image lorsque des parasites apparaissent sur la moitié droite de l'image.

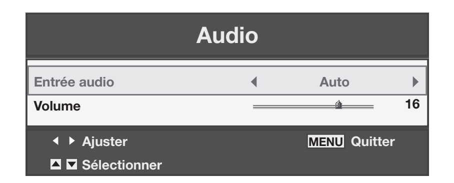
Menu Signal (suite)

- L'affichage des menus peut être tronqué, selon les réglages de Pixels H. et Lignes V. dans le menu Resolution (Memorise). Dans ce cas, exécutez AUTO POSITION. (Voir page 17.)
- Des bandes horizontales peuvent apparaître sur l'image agrandie: il ne s'agit pas d'un symptôme de panne.
- Lorsque vous modifiez la position horizontale ou verticale de manière importante, un bruit peut se produire.
- La plage de réglage de la position verticale varie en fonction du type du signal d'entrée. L'image peut demeurer dans la même position alors que vous modifiez la valeur de réglage: il ne s'agit pas d'un symptôme de panne.
- Vous ne pouvez pas régler Surbalayage et Volet pendant l'affichage d'images 3D.
- Volet ne fonctionnera pas correctement pendant le réglage de trapèze.
- Lorsque vous augmentez la valeur de réglage de Surbalayage, du bruit peut apparaître sur l'écran.

Important :

- Vous ne pouvez définir les options des menus Photo, Image Vidéo, Signal, Signal-Resolution (Memorise), et Signal-Personnalisé que lorsqu'un signal est injecté.

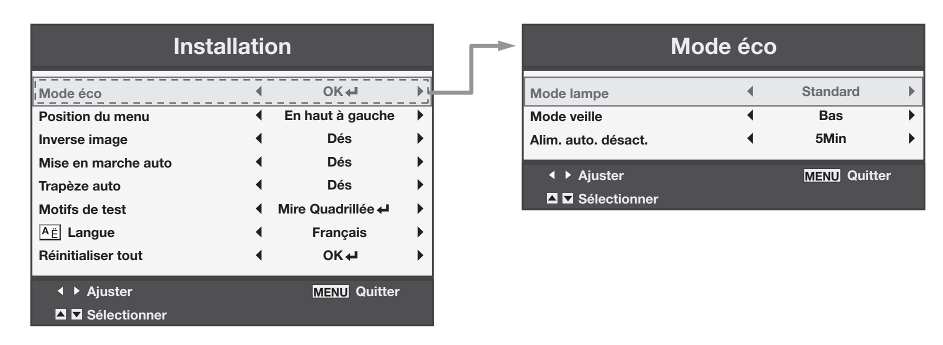
Menu Audio



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Entrée audio	Auto	Audio 1 est choisi lorsque la source d'entrée est Ordinateur1, Audio 2 est choisi lorsque la source d'entrée est Ordinateur2, Audio 3 est choisi lorsque la source d'entrée est Video/S-Video, et HDMI est choisi lorsque la source d'entrée est HDMI.
	Audio 1 / Audio 2 / Audio 3	Sélectionnez l'entrée audio.
	Mix ↵	Sélectionne le signal Mix pour Audio 1 et Audio 2. Vous pouvez modifier la balance Audio 1/Audio 2 à l'aide de Mix ↵.
Volume	0-21	Ajuste le volume de l'audio du haut-parleur.

- Dans Entrée audio, HDMI audio est sélectionné lorsque la source d'entrée est une source HDMI. L'audio de Audio 1, Audio 2, Audio 3 et Mix ↵ ne peut pas être sélectionné.

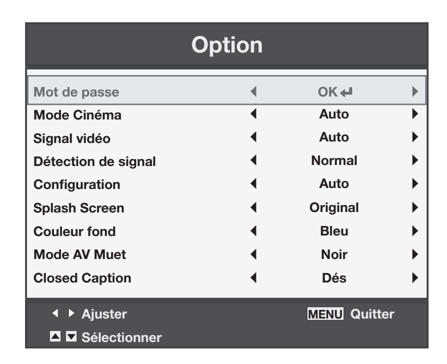
Menu Installation



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Mode éco	OK ↵	Affiche le menu Mode éco pour les paramètres suivants.
Mode lampe	Standard	Sélectionnez cette option lorsque vous voulez voir des images vidéo dans une pièce bien éclairée.
	Bas	Permet de diminuer l'intensité de la lampe. Le niveau sonore de la lampe est réduit et la durée de vie de celle-ci est prolongée. • Lorsque vous changez de mode lampe, il se peut que l'image projetée tremble. • Le fait de modifier fréquemment le mode lampe risque de détériorer celle-ci.
Mode veille	Bas	Sélectionnez cette option lorsque vous n'utilisez pas le contrôle LAN, la sortie du haut-parleur et la sortie du moniteur pendant la veille. Cette option les désactive et réduit la consommation électrique pendant la veille.
	LAN	Sélectionnez cette option lorsque vous contrôlez le projecteur via le réseau local pendant la veille.
	Sortie haut-parleur	Sélectionnez cette option lorsque vous voulez quitter l'audio du haut-parleur pendant la veille.
	Sortie moniteur	Sélectionnez cette option lorsque vous voulez émettre un signal vidéo de la borne MONITOR OUT en plus de l'audio du haut-parleur en mode veille.
Alim. auto. désact.	Dés / 5-60Min	Permet de régler le délai qui s'écoulera avant que le projecteur ne passe en mode de veille, lorsqu'il ne reçoit aucune entrée de signal de la source.
Position du menu	5 options	Permet de modifier la position du menu.
Inverse image	Dés	Sélectionnez cette option pour visionner des images projetées par l'avant du projecteur lorsque celui-ci est installé sur le plancher.
	Miroir	Sélectionnez cette option pour visionner des images projetées par l'arrière du projecteur lorsque celui-ci est installé sur le plancher.
	Inverser	Sélectionnez cette option pour visionner des images projetées par l'arrière du projecteur lorsque celui-ci est installé au plafond.
	Inverser miroir	Sélectionnez cette option pour visionner des images projetées par l'avant du projecteur lorsque celui-ci est installé au plafond.
Mise en marche auto	Dés / Act	Si vous sélectionnez Act, la lampe s'allumera automatiquement dès que vous brancherez le cordon d'alimentation dans la prise secteur murale. Si vous utilisez le projecteur avec la fixation au plafond, sélectionnez Act. • Lorsque la lampe est éteinte, le projecteur est en mode de veille. Utilisez la télécommande pour allumer la lampe.
Trapèze auto	Dés / Act	Sélectionnez la fonction Trapèze auto.
Motifs de test	Mire Quadrillée ↵	Permet d'afficher le modèle test de la mire quadrillée.
	Blanc ↵	Permet d'afficher l'image avec une luminosité minimale.
	Noir ↵	Permet d'afficher l'image avec une luminosité maximale.
Langue	18 langues	Permet de modifier la langue utilisée dans les menus.
Réinitialiser tout	OK ↵	Rétablit le réglage par défaut de tous les paramètres du menu, à l'exception des options Mot de passe et Langue.

- Vous pouvez également afficher le menu Mode éco en appuyant sur le bouton EFFICIENT MODE.
- Quel que soit le paramètre Mode lampe dans le menu Installation, le mode Standard est activé par défaut à chaque fois que le projecteur est allumé. Le Mode lampe est réglé sur Standard ou Bas selon le dernier réglage sélectionné et, une fois que la lampe s'allume, il n'est pas possible de changer le Mode lampe pendant une minute environ.
- Lorsque le Mode veille est réglé sur Sortie haut-parleur ou Sortie moniteur, l'audio sélectionné avec Entrée audio dans le menu Audio est la sortie en mode veille. Cependant, aucun son n'est émis si la dernière sortie sélectionnée est HDMI.
- En mode veille, vous ne pouvez pas changer l'entrée audio ni le volume du haut-parleur.
- Lorsque le Mode veille est réglé sur Sortie haut-parleur ou Sortie moniteur, les ventilateurs tournent à une vitesse très réduite pendant la veille après le branchement du cordon d'alimentation (à une rotation à grande vitesse de 5 secondes au début) et après avoir éteint la lampe. Cela sert à refroidir le projecteur ouvrant différentes fonctions pendant la veille et cela n'est pas une défaillance. Lorsque le Mode veille est réglé sur Bas ou LAN, les ventilateurs s'arrêtent pendant la veille.
- Alim. auto. désact. ne fonctionne pas lors de l'utilisation de la sourdine AV.
- Pour annuler le modèle test, appuyez sur n'importe quelle touche.

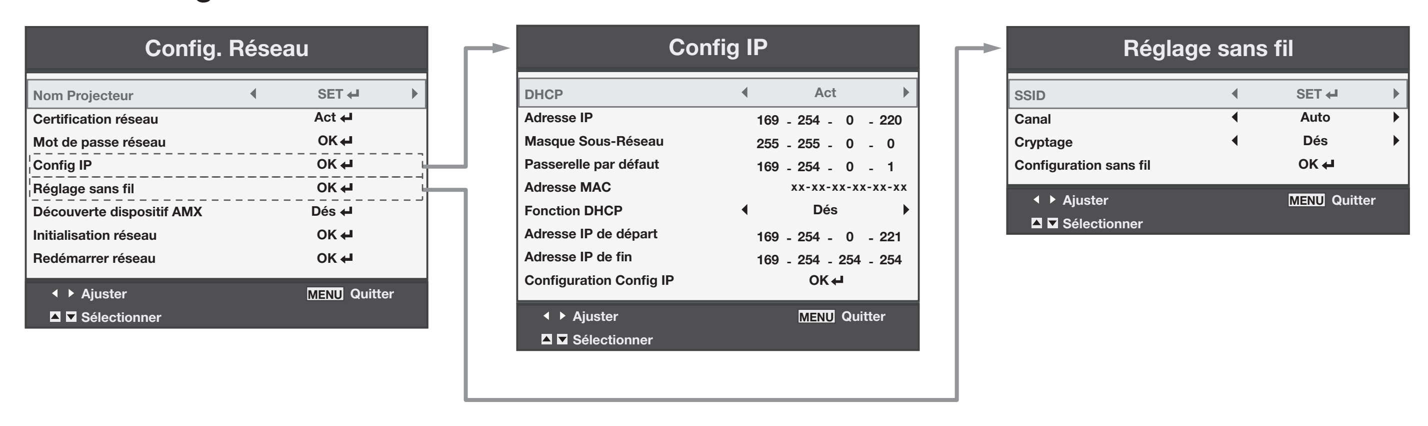
Menu Option



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Mot de passe	OK ↵	Sert à activer ou annuler le verrouillage de mot de passe.
Mode Cinéma	Auto / Dés	Le mode cinéma sera activé automatiquement quand le signal de source de cinéma est envoyé.
Signal vidéo	8 options	Si vous sélectionnez Auto, le format vidéo adéquat est sélectionné automatiquement, en fonction du signal d'entrée. Si l'image n'est pas affichée correctement, sélectionnez manuellement le format vidéo de votre choix.
Détection de signal	Normal	Sélectionnez ce réglage pour une utilisation normale. Le délai de détection du signal est réduit.
	Amélioré	Sélectionnez ce réglage lorsque le mode Normal n'affiche pas les images correctement. Sélectionnez ceci pour les signaux 1280 x 768 provenant des bornes COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN.
Configuration	Auto	Sélectionnez pour changer le mode Configuration automatiquement.
	Dés	Permet de diminuer la densité du noir.
	3.75% / 7.50%	Permet d'augmenter la densité du noir. • Si l'on choisit 7.50 %, la luminosité se trouve réduite par la fonction d'annulation de réglage aux États-Unis.
Splash Screen	Original	Affiche l'image d'origine de la page de garde lorsque le projecteur est en marche.
	Dés	N'affiche aucune page de garde lorsque le projecteur est en marche.
Couleur fond	Bleu / Noir	Affiche un fond bleu ou noir lorsqu'aucun signal n'entre.
	Image originale	Affiche l'image d'origine de la page de garde lorsqu'aucun signal n'entre.
Mode AV Muet	Noir	Affiche un fond noir lorsque vous appuyez sur le bouton AV MUTE.
	Image originale	Affiche l'image d'origine de la page de garde lorsque vous appuyez sur le bouton AV MUTE.
Closed Caption	Dés	N'affiche pas les sous-titres.
	CC1 / CC2 / CC3 / CC4 / T1 / T2	Affiche les sous-titres.

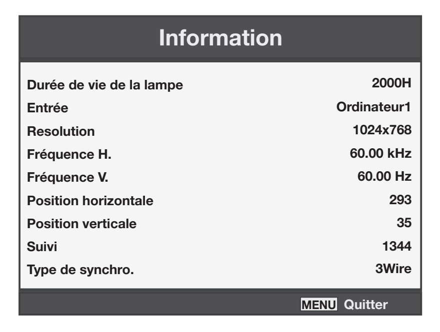
- Mode Cinéma peut uniquement être réglé lorsqu'un signal TV60, TV50, 480i ou 576i est affiché.
- Lorsqu'un signal 1280 x 768 ne s'affiche pas correctement avec Détection de signal réglé sur Amélioré, ajustez la résolution à l'aide du menu Resolution (Memorise). (Voir page 25.)
- Les sous-titres ne sont pas affichés alors que les informations relatives au menu, au paramètre de volume ou au signal d'entrée sélectionnés apparaissent à l'écran.
- La fonction de sous-titres fermés affiche les informations texte incluses dans le signal NTSC qui est principalement utilisé pour la télédiffusion en Amérique du Nord.

Menu Config. Réseau



OPTION	RÉGLAGE	FUNCTION
Nom Projecteur	xxxxxxxx...	Affiche Nom Projecteur. Affiche le champ Nom Projecteur vide si le nom du projecteur n'a pas été défini.
	SET ↵	Renseignez le champ Nom Projecteur. Ce champs accepte 15 caratères au maximum composés de caractères alphanumériques (majuscules/minuscules) et de caractères de ponctuation.
Certification réseau	Act ↵ / Dés ↵	Sélectionnez d'activer ou pas la certification de réseau. Normalement il est réglé sur Act.
Mot de passe réseau	OK ↵	Définissez le mot de passe pour la certification de PJLink, ProjectorView Global+ et RS-232C.
Config IP	OK ↵	Sélectionnez ce paramètre pour la configuration IP (Voir page 36.)
DHCP	Act / Dés	Utilisez ce paramètre lorsque vous obtenez automatiquement la Config IP par le serveur DHCP.
Adresse IP	xxx-xxx-xxx-xxx	Affiche le paramètre Adresse IP.
Masque Sous-Réseau	xxx-xxx-xxx-xxx	Affiche le paramètre Masque Sous-Réseau.
Passerelle par défaut	xxx-xxx-xxx-xxx	Affiche le paramètre Passerelle par défaut.
Adresse MAC	xx-xx-xx-xx-xx-xx	Affiche le paramètre Adresse MAC.
Fonction DHCP	Act / Dés	Utilisez ce réglage lors de l'utilisation du projecteur en tant que serveur DHCP.
Adresse IP de départ	xxx-xxx-xxx-xxx	Affiche le paramètre Adresse IP de départ.
Adresse IP de fin	xxx-xxx-xxx-xxx	Affiche le paramètre Adresse IP de fin.
Configuration Config IP	OK ↵	Réglez la configuration IP.
Réglage sans fil	OK ↵	Sélectionnez ce réglage pour la configuration sans fil. (Voir page 38.)
SSID	xxxxxxxx...	Affiche le paramètre SSID.
	SET ↵	Définissez le paramètre SSID. Ce champs accepte 32 caratères au maximum composés de caractères alphanumériques (majuscules/ minuscules) et de caractères de ponctuation.
Canal	Auto / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11	Sélectionnez le canal sans fil.
Cryptage	RÉGLER ↵ /Dés / WEP 128bit(ASCII) / WEP 64bit(ASCII) / WEP 128bit(HEX) / WEP 64bit(HEX) / WPA-PSK(ASCII) / WPA2-PSK(ASCII) / WPA-PSK(HEX) / WPA2-PSK(HEX)	Sélectionnez la communication sans fil cryptée.
Configuration sans fil	OK ↵	Réglez la configuration sans fil.
Découverte dispositif AMX	Dés ↵ / Act ↵	Utilisez ce réglage lorsque vous utilisez un contrôleur AMX.
Initialisation réseau	OK ↵	Initialise un réglage réseau.
Redémarrer réseau	OK ↵	Redémarre une fonction réseau.

Menu Information



OPTION	DESCRIPTION
Durée de vie de la lampe	Cet élément montre le temps d'exploitation (en heures) d'une lampe calculé en considérant que le Mode lampe est sur Bas. • Lorsque le Mode lampe est sur Standard, cet élément montre un temps d'exploitation de la lampe plus long que le temps réel. (Voir page 61 l'intervalle de remplacement de la lampe.)
Entrée	Indique le nom de la borne auquel le signal vidéo actuellement projeté est émis.
Resolution	Indique la résolution du signal vidéo actuellement projeté.
Fréquence H.	Indique la fréquence horizontale du signal vidéo actuellement projeté.
Fréquence V.	Indique la fréquence verticale du signal vidéo actuellement projeté.
Position horizontale	Indique la valeur de réglage Position horizontale du signal vidéo actuellement en projection.
Position verticale	Indique la valeur de réglage Position verticale du signal vidéo actuellement en projection.
Suivi	Indique la valeur de réglage Suivi du signal vidéo actuellement en projection.
Type de synchro.	Indique le type de signal synchronisé du signal vidéo actuellement projeté.

Réglage de la luminosité (Contraste et Luminosité) :

Vous pouvez régler la luminosité de l'image à l'aide du menu. (Voir la page 22 pour les options de menu.)

1. Affichez le menu Picture.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Contraste ou Luminosité.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour régler l'option sélectionnée.

Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Contraste

Permet de régler le contraste de l'image. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, la luminosité et la définition de l'image augmentent. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, la luminosité et la définition de l'image diminuent.

Luminosité

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, la luminosité et la définition de l'image augmentent. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, la luminosité et la définition de l'image diminuent.

Réglage de la couleur (Couleur et Teinte) :

Vous pouvez régler la couleur de l'image à l'aide du menu. (Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Image Vidéo.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Couleur ou Teinte.
   - Les options Couleur et Teinte ne peuvent être sélectionnées que si le signal d'entrée est Video.
   - L'option Teinte ne peut être sélectionnée que si le signal d'entrée est NTSC ou 4.43NTSC.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour régler l'option sélectionnée.

Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Couleur

Permet de régler la densité de la couleur de l'image projetée. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, la couleur de l'image devient plus dense. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, la couleur de l'image devient moins dense.

Teinte

Permet de régler la teinte de l'image projetée. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, l'image devient plus verte. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, l'image devient plus rouge.

Augmentation ou diminution de la netteté de l'image (Netteté) :

Vous pouvez régler la netteté de l'image à l'aide du menu. (Voir la page 22 pour les options de menu.)

1. Affichez le menu Image Vidéo.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Netteté.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour régler l'option sélectionnée.

Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Réglage de la tonalité du blanc (Temp. Couleur) :

Vous pouvez sélectionner une température de couleur préréglée (tonalité du blanc) à l'aide du menu. (Voir la page 22 pour les options de menu.)

1. Affichez le menu Photo.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Temp. Couleur.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner la température couleur souhaitée.

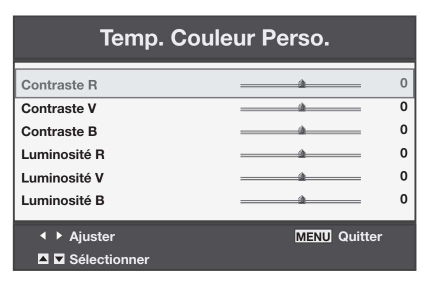
Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Réglage de la tonalité du blanc (personnalisation de la température couleur) :

Pour personnaliser (et mémoriser) la température de couleur qui vous convient le mieux, procédez comme indiqué ciaprès.
(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Sélectionnez Temp. Couleur dans le menu Photo.
2. Appuyez sur la bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner Utilisateur ↵ .
3. Appuyez sur la bouton ENTER.
   - Le menu Temp. Couleur Perso. s'affiche.



4. Appuyez sur la bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre de votre choix.
5. Appuyez sur la bouton ◀ ou ▶ pour régler le paramètre de votre choix.
6. Pour obtenir des résultats de réglage optimaux, répétez les étapes 4 et 5.

Pour annuler le menu :

7. Appuyez sur le bouton MENU.

Pour activer la température de couleur enregistrée :

1. Définissez Temp. Couleur sur Utilisateur ↵ dans le menu Photo.

À propos de la chaleur chromatique

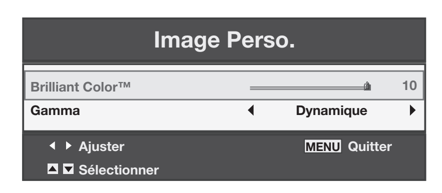
Il existe différentes sortes de couleurs blanches. La chaleur chromatique permet d'en montrer les différentes nuances. Un blanc dont la chaleur est basse est légèrement rougeâtre. Lorsque la chaleur chromatique augmente, le blanc devient bleuâtre. Par exemple, vous pouvez modifier la température de couleur à l'aide des procédures suivantes.
Pour augmenter la chaleur chromatique: Augmentez le Contraste B (bleu) et diminuez le Contraste R (rouge).
Pour réduire la chaleur chromatique: Diminuez le Contraste B (bleu) et augmentez le Contraste R (rouge).

- Si vous attribuez à l'option Contraste R, V et B des valeurs négatives, la luminosité de l'image ne pourra pas retenir la valeur d'origine même si vous augmentez au maximum la valeur du paramètre Contraste dans le menu Photo.

Image

Vous pouvez définir la balance personnalisée par l'utilisateur entre la luminosité et la teinte à l'aide de ce menu. (Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Photo.
2. Sélectionnez Image en appuyant sur la bouton ▲ ou ▼.
3. Sélectionnez Utilisateur ↵ en appuyant sur la bouton ◀ ou ▶.
4. Appuyez sur la bouton ENTER.
   - Le menu Image Perso. s'affiche.



5. Sélectionnez un paramètre à définir.

Gamma

Utilisez ce paramètre pour optimiser le gamma.

Dynamique ... Permet de sélectionner la visualisation des images en provenance d'un ordinateur.

Naturel .... Permet de sélectionner la visualisation des images fournies par un dispositif vidéo.

Détails .... Permet de sélectionner la visualisation des images dont la luminosité doit être conservée relativement faible, comme les films et les spectacles musicaux.

BrilliantColor™

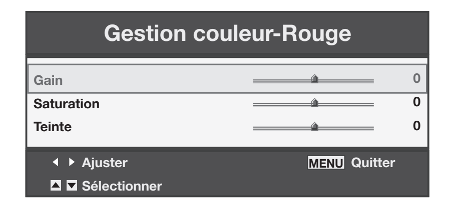
Sélectionnez ce paramètre pour obtenir des couleurs de brillance moyenne, de sorte que des couleurs telles que le jaune et les tons chair apparaissent naturels. Appuyez sur le bouton ◀ pour réduire la valeur et atténuer ainsi son effet. Appuyez sur le bouton ▶ pour augmenter sa valeur et renforcer ainsi son effet. (L'option BrilliantColor™ n'a aucune incidence si sa valeur est égale à 0.)

6. Appuyez sur la bouton ◀ ou ▶ pour regler le parametre de votre choix.
   - Pour obtenir une meilleure reproduction des couleurs, réglez l'option BrilliantColor™ sur 0. La section blanche de la roue chromatique est désactivée et vous pouvez reproduire des images aux couleurs réalistes.

Gestion couleur

Vous pouvez ajuster individuellement le ton du rouge, vert, bleu, cyan, jaune et magenta à l'aide du menu.

1. Affichez le menu Photo.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Gestion couleur.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner une couleur à ajuster : Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Jaune ou Magenta.
4. Appuyez sur la bouton ENTER.
   - Le menu Gestion couleur de la couleur sélectionnée s'affiche à l'écran.



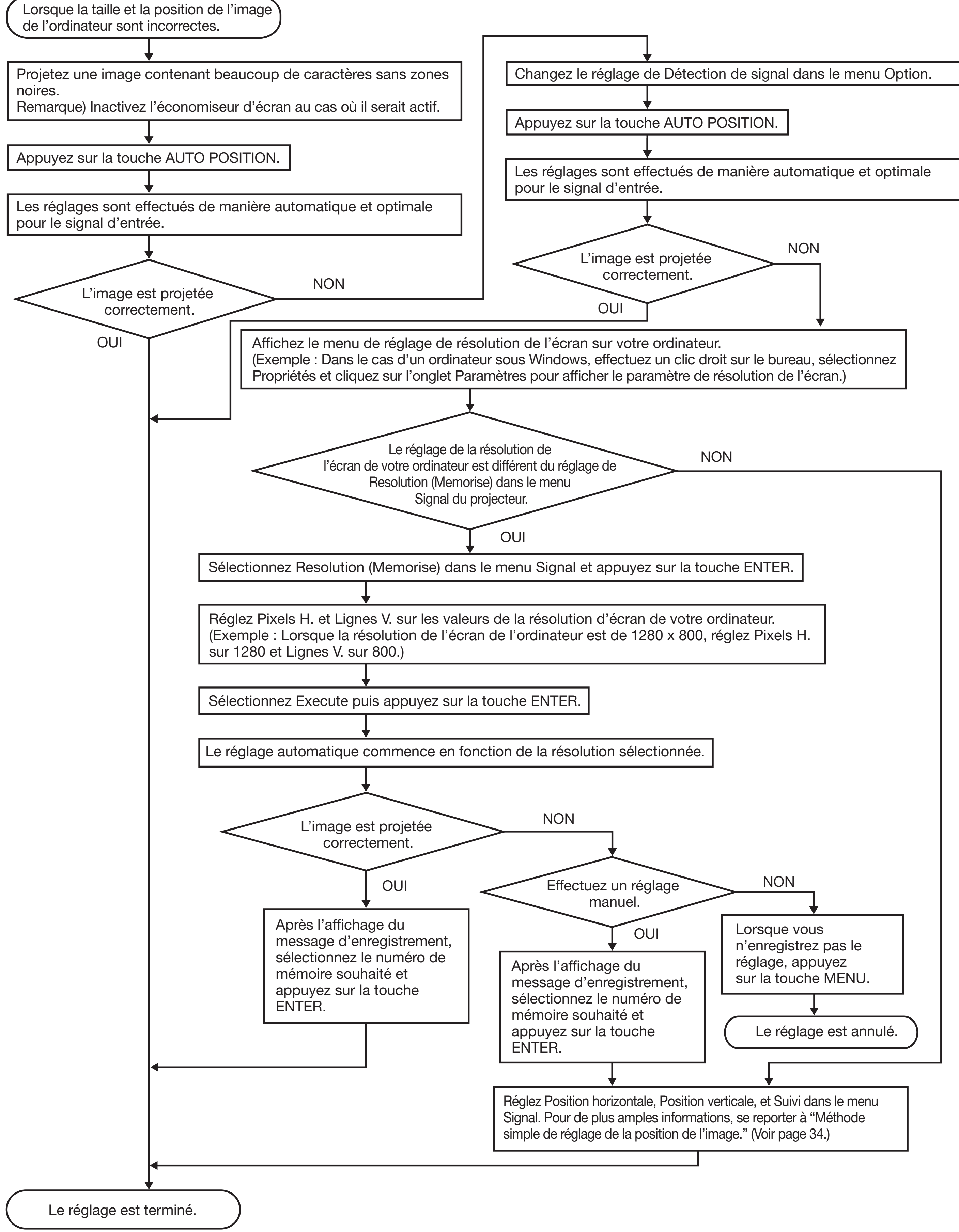
5. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner une fonction à ajuster : Gain, Saturation ou Teinte.
6. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour ajuster la fonction.

Pour annuler le menu :

7. Appuyez sur le bouton MENU.

Comment régler l'image de l'ordinateur

Ce projecteur sélectionne automatiquement un format de signal correct selon le type de signal vidéo fourni par l'ordinateur. Cependant, les signaux vidéo depuis l'ordinateur ne peuvent être projetés correctement selon les types d'ordinateur et d'images à projeter. Le cas échéant, procédez aux réglages en suivant le diagramme ci-dessous.



Réglage de l'image venant de l'ordinateur à l'aide du menu :

Selon les symptômes, effectuez les opérations suivantes.

Bandes blanches
...... Réglez l'option Suivi du menu Signal.
L'image projetée scintille.
L'image projetée est floue.
...... Réglez l'option Synchro fine du menu Signal.
L'image projetée est décalée horizontalement.
...... Réglez l option Position horizontale du menu Signal. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, l'image se décale vers la droite. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, l'image se décale vers la gauche.
L'image projetée est décalée verticalement.
...... Réglez l'option Position verticale du menu Signal. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, l'image se décale vers le bas. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ▶, l'image se décale vers le haut.
La partie supérieure de l'image est courbée.
...... Changez le réglage de Maintenir dans le menu Signal. Sélectionnez Act ↵, appuyez sur la bouton ENTER et réglez Début ou Fine pour réduire la courbe.
Une ligne noire ou blanche apparaît sur l'image.
...... Réglez Position pince ou Largeur pince dans le menu Signal-Personnalisé.
Des parasites apparaissent sur la moitié droite ou gauche de l'image.
...... Réglez Volet(LS) ou Volet(RS) dans le menu Signal-Personnalisé.
Des parasites apparaissent sur la partie supérieure ou inférieure de l'image.
...... Réglez Volet(U) ou Volet(L) dans le menu Signal-Personnalisé.

1. Affichez le menu Signal.
2. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton ▲ ou ▼.
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour régler l'option sélectionnée.

Pour annuler le menu :

4. Appuyez sur le bouton MENU.
   - En utilisation normale, ne modifiez pas les réglages du menu Signal.

Méthode simple de réglage de la position de l'image

Réglage de la position horizontale :

1. Alignez le bord gauche de l'image avec le côté gauche de l'écran en réglant Position horizontale Puis, alignez le bord droit de l'image avec le côté droit de l'écran en réglant Suivi.
2. Effectuez de nouveau l'étape 1 ci-dessus pour finaliser le réglage de la position horizontale.

Réglage de la position verticale :

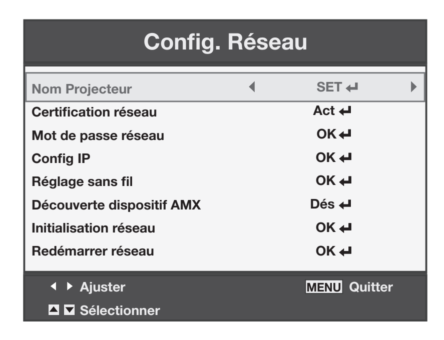
3. Alignez le bord supérieur de l'image sur le bord supérieur de l'écran en réglant l'option Position verticale.

LPF (Filtre progressif)

Vous pouvez activer le filtre LPF ou non. Le réglage par défaut est Dés.
Un traînage vertical ou horizontal peut apparaître sur l'image projetée, selon le type du lecteur DVD, de la console de jeu ou de l'ordinateur utilisé. Dans ce cas, vous pouvez réduire ce traînage en activant LPF.
Mais l'image projetée sera légèrement adoucie.

Paramètres réseau

Vous pouvez configurer le réseau du projecteur à l'aide du menu.



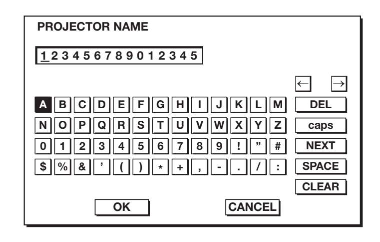
Définition du Nom Projecteur

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Nom Projecteur.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner SET ↵.
4. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran PROJECTOR NAME apparaît.



5. Appuyez sur les boutons ▲, ▼,◀, et ▶ pour bouger le curseur pour sélectionner les caractères ou marques à entrer, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le nom du projecteur peut comporter jusqu'à 15 caractères alphanumériques (majuscules/ minuscules) ou symbol es.

     Touche ← : Déplace le curseur d'entrée à gauche de chaque caractère.
     Touche → : Déplace le curseur d'entrée à droite de chaque caractère.
     Touche DEL : Supprime chaque caractère se trouvan à la position du curseur d'entrée.
     Touche caps/CAPS : Alterne entre la forme MAJUSCULE ou minuscule d'un caractère alphabétique.
     Touche NEXT/PREV : Alterne les symboles.
     Touche SPACE : Insère un espace à la position du curseur d'entrée.
     Touche CLEAR : Supprime tous les caractères saisis.
6. Sélectionnez OK pour terminer le réglage avec le nom sauvegardé. Sélectionnez CANCEL pour terminer le réglage sans le sauvegarder.
   - L'écran revient sur le menu Config. Réseau après avoir sélectionné OK ou CANCEL.
   - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

Activation/désactivation de la certification de réseau

Vous pouvez sélectionner pour certifier ou non la communication réseau en utilisant le mot de passe réseau. (Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Certification réseau.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - La boîte de dialogue certification s'affiche.



4. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner ACT ↵ ou DÉS ↵.
5. Sélectionnez la fonction à régler, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

Paramètres de Mot de passe réseau

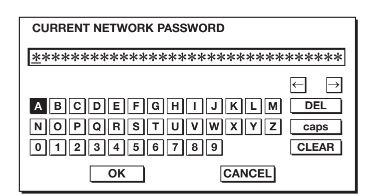
(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Mot de passe réseau.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.

- L'écran CURRENT NETWORK PASSWORD s'affiche.

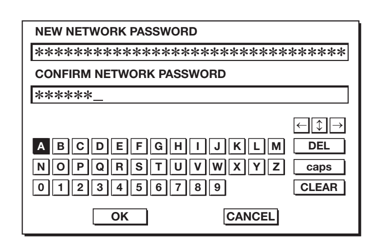


4. Appuyez sur les boutons ▲, ▼,◀, et ▶ pour bouger le curseur pour sélectionner les caractères ou marques à entrer, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le mot de passe peut comporter jusqu'à 32 caractères alphanumériques (majuscules/ minuscules).

     Touche ← : Déplace le curseur d'entrée à gauche de chaque caractère.
     Touche → : Déplace le curseur d'entrée à droite de chaque caractère.
     Touche DEL : Supprime chaque caractère se trouvan à la position du curseur d'entrée.
     Touche caps/CAPS : Alterne entre la forme MAJUSCULE ou minuscule d'un caractère alphabétique.
     Touche CLEAR : Supprime tous les caractères saisis.

- Le mot de passe par défaut est “admin”.

5. Sélectionnez OK. L'écran NEW NETWORK PASSWORD s'affiche si le mot de passe saisi est correct.
   - Si le mot de passe saisi est incorrect, l'écran CURRENT NETWORK PASSWORD s'affiche de nouveau.



6. Renseignez les champs NEW NETWORK PASSWORD et CONFIRM NETWORK PASSWORD.
   - Le mot de passe peut comporter jusqu'à 32 caractères alphanumériques (majuscules/minuscules).

     Touche ← : Déplace le curseur d'entrée à gauche de chaque caractère.

     Touche → : Déplace le curseur d'entrée à droite de chaque caractère.

     Touche ↕ : Déplace la position du curseur d'entrée entre NEW NETWORK PASSWORD et CONFIRM NETWORK PASSWORD.

     Touche DEL : Supprime chaque caractère se trouvan à la position du curseur d'entrée.

     Touche caps/CAPS : Alterne entre la forme MAJUSCULE ou minuscule d'un caractère alphabétique.

     Touche CLEAR : Supprime tous les caractères saisis.
7. Si les champs NEW NETWORK PASSWORD et CONFIRM NETWORK PASSWORD correspondent, le réglage est terminé après la modification du champ Mot de passe réseau.
   - Si le mot de passe saisi ne correspond pas, l'écran NEW NETWORK PASSWORD apparaît de nouveau après l'affichage d'un message d'erreur dans une boîte de dialogue.
   - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

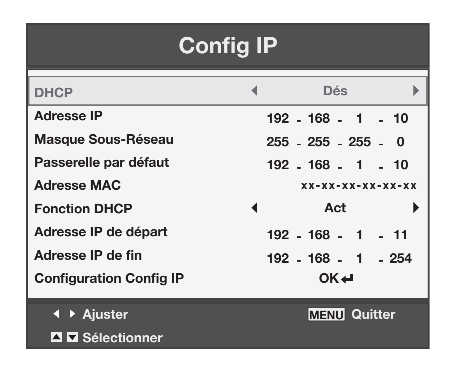
Paramètres Config IP

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Config IP.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le menu Config IP apparaît.



   - Le paramètre par défaut de chaque élément est indiqué dans le tableau suivant :

DHCP	Dés
Adresse IP	192.168.1.10
Masque Sous-Réseau	255.255.255.0
Passerelle par défaut	192.168.1.10
Fonction DHCP	Act
Adresse IP de départ	192.168.1.11
Adresse IP de fin	192.168.1.254

Définition ou effacement du paramètre DHCP

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner DHCP.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner Act ou Dés.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - Lorsque le DHCP est réglé sur Act, l'Adresse Ip, le Masque Sous-Réseau, la Passerelle par défaut et la Fonction DHCP ne peuvent pas être réglés. Si vous définissez ces paramètres, réglez DHCP sur Dés et définissez les paramètres IP comme décrit ci-après.

Paramètres d'adresse IP

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Adresse IP.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le premier octet est sélectionné.



4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner la valeur numérique.
5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner l'octet.
   - Le second ou octet final est sélectionné.



6. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - Définissez la valeur numérique entre 0 et 255. Toutefois, définissez la valeur numérique du dernier octet entre 1 et 254.

Paramètres Masque Sous-Réseau

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Masque Sous-Réseau.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le premier octet est sélectionné.

Masque Sous-Réseau 255 - 255 - 0 - 0

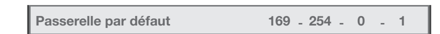
4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner la valeur numérique.
5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner l'octet.
   - Le second ou octet final est sélectionné.

Masque Sous-Réseau 255 - 255 - 0 - 0

6. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - Définissez la valeur numérique entre 0 et 255. Toutefois, définissez la valeur numérique du dernier octet entre 0 et 254.

Paramètres Passerelle par défaut

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Passerelle par défaut.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le premier octet est sélectionné.

Passerelle par défaut 169 - 254 - 0 - 1

4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner la valeur numérique.
5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner l'octet.
   - Le second ou octet final est sélectionné.

Passerelle par défaut 169 - 254 - 0 - 1

6. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - Définissez la valeur numérique entre 0 et 255. Toutefois, définissez la valeur numérique du dernier octet entre 1 et 254.

Définition ou effacement du paramètre Fonction DHCP

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Fonction DHCP.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner Act ou Dés.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
   - Si Fonction DHCP est réglé sur Dés, les paramètres Adresse IP de départ et Adresse IP de fin ne peuvent pas être définis. Si vous définissez ces paramètres, réglez Fonction DHCP sur Act et définissez les paramètres IP comme décrit ci-après.

Paramètres Adresse IP de départ

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Adresse IP de départ.

Adresse IP de départ 169 - 254 - 0 - 221

3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le premier octet est sélectionné.

Adresse IP de départ 169 - 254 - 0 - 221

4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner la valeur numérique.
5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner l'octet.
   - Le second ou octet final est sélectionné.

Adresse IP de départ 169 - 254 - 0 - 221

6. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Définissez la valeur numérique entre 0 et 255. Toutefois, définissez la valeur numérique du dernier octet entre 2 et 254. De plus, réglez la valeur numérique de manière à ce qu'elle soit supérieure à celle de l'adresse IP dans la même classe de sous-réseau.

Paramètres Adresse IP de fin

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Adresse IP de fin.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le premier octet est sélectionné.

Adresse IP de fin 169 - 254 - 0 - 224

4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner la valeur numérique.
5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner l'octet.
   - Le second ou octet final est sélectionné.

Adresse IP de fin 169 - 254 - 0 - 224

6. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Définissez la valeur numérique entre 0 et 255. Toutefois, définissez la valeur numérique du dernier octet entre 3 et 254. De plus, réglez la valeur numérique de manière à ce qu'elle soit supérieure à celle de l'Adresse IP de départ dans la même classe de sous-réseau.

Paramètres Configuration Config IP

1. Affichez le menu Config IP.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Configuration Config IP.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Une boîte de dialogue de confirmation apparaît.
4. Si vous rappuyez sur le bouton ENTER, le réglage Config IP sera reflété.
   - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

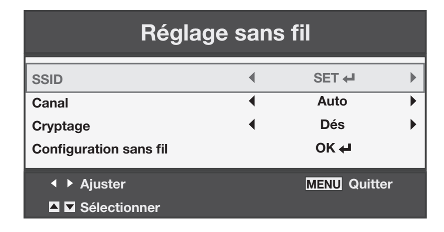
Réglage sans fil

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Réglage sans fil.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le menu Réglage sans fil apparaît.

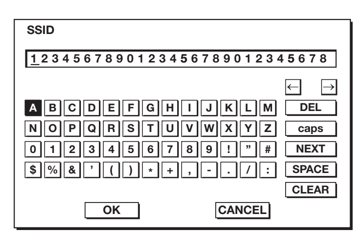


Paramètres SSID

1. Affichez le menu Réglage sans fil.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner SSID.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner SET ↵.
4. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran SSID s'affiche.



5. Appuyez sur les boutons ▲, ▼,◀, et ▶ pour bouger le curseur pour sélectionner les caractères ou marques pour entrer, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le SSID peut être réglé en utilisant jusqu'à 32 caractères incluant des lettres (majuscules/minuscules), ou des caractères numériques.

Touche ← :	Déplace le curseur d'entrée à gauche de chaque caractère.
Touche → :	Déplace le curseur d'entrée à droite de chaque caractère.
Touche DEL :	Supprime chaque caractère se trouvan à la position du curseur d'entrée.
Touche caps/CAPS :	Alterne entre la forme MAJUSCULE ou minuscule d'un caractère alphabétique.
Touche NEXT/PREV :	Alterne les symboles.
Touche SPACE :	Insère un espace à la position du curseur d'entrée.
Touche CLEAR :	Supprime tous les caractères saisis.

   - Le SSID par défaut est "MITSUBISHI Projector".
6. Sélectionnez OK pour terminer le réglage avec le SSID sauvegardé. Sélectionnez CANCEL pour effectuer le réglage sans le sauvegarder.
   - L'écran revient sur le menu Réglage sans fil après avoir sélectionné CANCEL.

Définition Canal

1. Affichez le menu Réglage sans fil.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Canal.



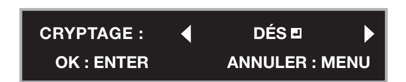
3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner Auto ou 1 à 11.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.

Paramètres Cryptage

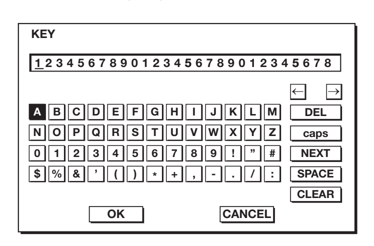
1. Affichez le menu Réglage sans fil.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Cryptage.



3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner RÉGLER ↵.
4. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - La boîte de dialogue de cryptage s'ouvre.



5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner DÉS ↵ ou un autre cryptage.
6. Sélectionnez la fonction à régler, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran KEY s'affiche.
   - Le clavier affiché à l'écran KEY dépend du réglage Cryptage sélectionné.
   - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.



7. Appuyez sur les boutons ▲, ▼,◀, et ▶ pour bouger le curseur pour sélectionner les caractères ou marques pour entrer, et appuyez sur le bouton ENTER.
   - La KEY peut être réglée en utilisant jusqu'à 64 caractères incluant des lettres (majuscules/minuscules), ou des caractères numériques.

Touche ← :	Déplace le curseur d'entrée à gauche de chaque caractère.
Touche → :	Déplace le curseur d'entrée à droite de chaque caractère.
Touche DEL :	Supprime chaque caractère se trouvan à la position du curseur d'entrée.
Touche caps/CAPS :	Alterne entre la forme MAJUSCULE ou minuscule d'un caractère alphabétique.
Touche NEXT/PREV :	Alterne les symboles
Touche SPACE :	Insère un espace à la position du curseur d'entrée.
Touche CLEAR :	Supprime tous les caractères saisis.

8. Sélectionnez OK pour effectuer le réglage avec le cryptage et la KEY sauvegardés. Sélectionnez CANCEL pour effectuer le réglage sans le sauvegarder.
    - L’écran revient sur le menu Réglage sans fil après avoir sélectionné CANCEL.
    - Le nombre de caractères de la KEY dépend du réglage du cryptage.
        - WEP 128bit(ASCII) : 13 caractères
        - WEP 64bit(ASCII) : 5 caractères
        - WEP 128bit(HEX) : 26 chiffres
        - WEP 64bit(HEX) : 10 chiffres
        - WPA-PSK(ASCII) : 8-63 caractères
        - WPA2-PSK(ASCII) : 8-63 caractères
        - WPA-PSK(HEX) : 64 chiffres
        - WPA2-PSK(HEX) : 64 chiffres
    - Si le contenu entré dépasse le nombre de caractères requis, l’écran KEY s’affiche à nouveau après l’affichage d’un message d’erreur.

Paramètres Configuration sans fil

1. Affichez le menu Réglage sans fil.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Configuration sans fil.

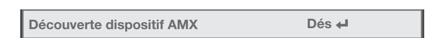


3. Appuyez sur le bouton ENTER.
    - Une boîte de dialogue de confirmation apparaît.
4. Si vous rappuyez sur le bouton ENTER, le Réglage sans fil sera reflété.
    - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

Activation/désactivation de la Découverte dispositif AMX

Sélectionnez ce réglage lorsque vous utilisez un contrôleur AMX.
(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Découverte dispositif AMX.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
    - La boîte de dialogue AMX s’affiche.



4. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner ACT ↵ ou DÉS ↵.
5. Sélectionnez la fonction à régler, et appuyez sur le bouton ENTER.
    - Pour annuler le réglage, appuyez sur le bouton MENU.
    - La prise en compte des nouveaux paramètres peut prendre quelques minutes.

Initialisation des paramètres réseau

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Initialisation réseau.

Initialisation réseau OK ↵

3. Appuyez sur le bouton ENTER.
    - La boîte de dialogue Initialisation réseau s’affiche.
4. Si vous rappuyez sur le bouton ENTER, les réglages réseau seront initialisés.
    - L’initialisation des réglages peut prendre un certain temps.

Redémarrer une fonction réseau

(Voir page 22 pour le réglage par menu.)

1. Affichez le menu Config. Réseau.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Redémarrer réseau.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
    - La boîte de dialogue Redémarrer réseau s’affiche.
4. Si vous rappuyez sur le bouton ENTER, la fonction du réseau redémarre.
    - Le redémarrage de la fonction peut prendre un certain temps.

Comment utiliser la fonction Réseau

- Lorsque vous connectez un ordinateur et un projecteur par le biais d’un réseau local (LAN), configurez les deux adresses IP dans le même groupe réseau.
  Si l’ordinateur et le projecteur appartiennent à deux groupes réseau différents, veillez à utiliser un routeur. Pour la configuration du routeur, adressez-vous à l’administrateur réseau.
- Définissez la Config IP correctement. Si les paramètres sont incorrects, il est possible que la communication ne soit pas disponible. Pour plus d’informations à ce sujet, consultez l’administrateur réseau.
- Selon les paramètres du Mode veille du projecteur, il est possible que la fonction LAN ne soit pas disponible. Pour plus d’informations sur le Mode veille, reportez-vous à la page 27.

Glossaire

Pour plus d’informations sur le glossaire ci-dessous, reportez-vous au manuel technique disponible dans le commerce.

Terme	Description
DHCP	Acronyme de “Dynamic Host Configuration Protocol”. Ce protocole affecte automatiquement une adresse IP aux périphériques réseau.
Adresse IP	Adresse numérique servant à identifier les ordinateurs réseau.
Masque de sous-réseau	Valeur numérique servant à définir le nombre de bits utilisés pour l’adresse d’un réseau divisé (ou sous-réseau) dans une adresse IP.
Passerelle par défaut	Serveur (ou routeur) servant à communiquer sur des réseaux (ou sous-réseaux) divisés par un masque de sous-réseau.
Adresse MAC	Abréviation de “Media Access Control Address”. Une adresse MAC est un ID unique attribué à chaque carte réseau, en fonction des données échangées entre ces cartes.

Affichage USB

Vous pouvez projeter les images d'un ordinateur entrées via une connexion USB.

Les systèmes d'exploitation pris en charge sont les suivants :

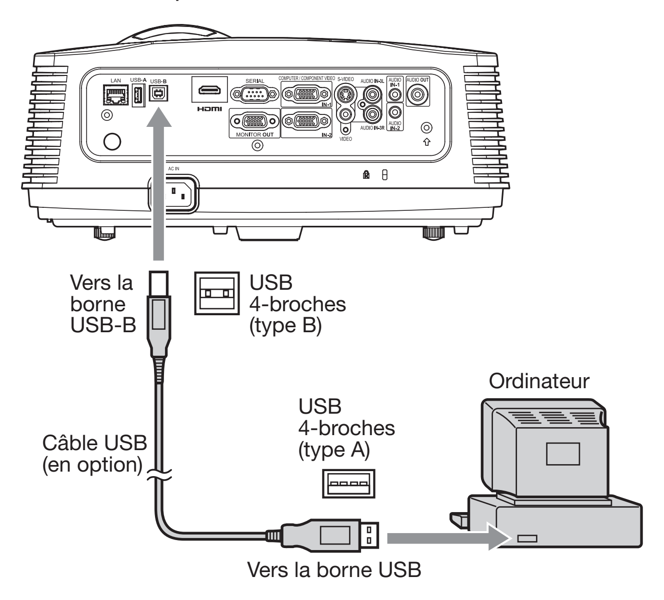
- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Mac OS X 10,5 ou ultérieur

Important :

- Vous ne devez installer le pilote que pour MAC OS X.
- Les ordinateurs Mac utilisant les processeurs PowerPC ne sont pas pris en charge.
- Seule la projection d'écran 1:1 est prise en charge.
- Les images en mouvement ne peuvent pas être affichées.

Connexion

Branchez le projecteur et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce.



Important :

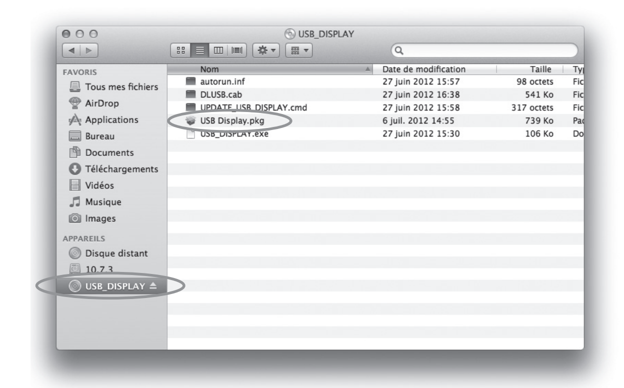
- La borne USB-B de ce projecteur est compatible USB 2,0.
- N'utilisez pas de répéteur multiport USB entre le projecteur et l'ordinateur.

Installation du pilote

Avec Mac OS X, installez le pilote après la première connexion du projecteur et de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB. Une fois le pilote installé, il est inutile de l'installer à nouveau.

Installation du pilote USB Display

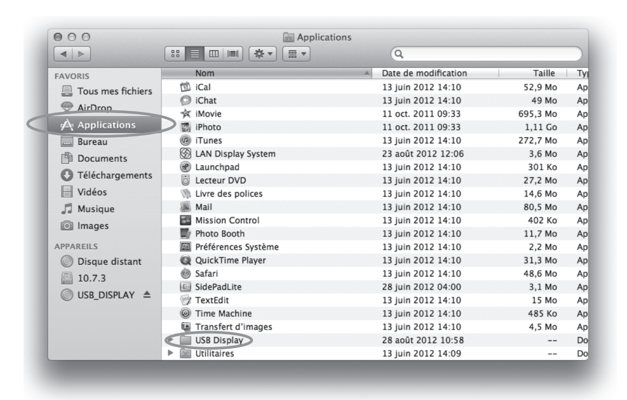
1. Avec l'explorateur, ouvrez [USB_DISPLAY] et double cliquez sur [USB Display.pkg].



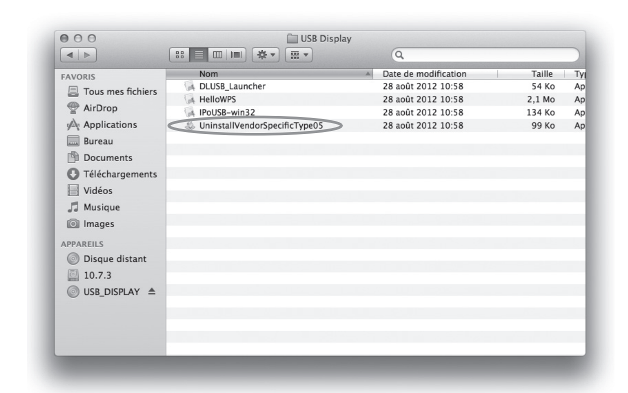
2. Suivez les instructions à l'écran pour installer le pilote.

Pour supprimer le pilote USB Display (désinstallation)

1. Avec l'explorateur, ouvrez le dossier [Applications] et double cliquez sur le dossier [USB Display].



2. Double cliquez sur [UninstallVendorSpecificType05].

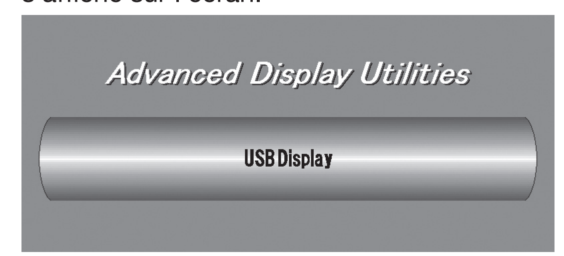


3. Suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le pilote.

Opération

Lancement de la projection USB Display

1. Sélectionnez une entrée Affichage USB en appuyant sur le bouton USB DISP. de la télécommande ou sur le bouton COMPUTER du projecteur.
    - Chaque fois que vous appuyez sur le bouton COMPUTER, la source d'entrée permute entre Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
    - Lorsque l'entrée Affichage USB est sélectionnée, la page de garde d'Affichage USB s'affiche sur l'écran.



2. Lorsque l'ordinateur est branché au projecteur, l'image de l'ordinateur s'affiche automatiquement sur l'écran.

Arrêt de la projection USB Display

■ Si vous utilisez Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

3. Débranchez le câble USB du projecteur.
    - Il est inutile de “Retirer le matériel en toute sécurité” de l'ordinateur ou d'appuyer sur le bouton UNPLUG de la télécommande.

■ Si vous utilisez Mac OS X

3. Sur l'ordinateur, ouvrez l'explorateur et cliquez sur “⏏”, à droite de [USB_DISPLAY] pour dissocier le projecteur.
4. Débranchez le câble USB du projecteur.

Important :

- Lors de la projection de l'image, la résolution de l'ordinateur est modifiée en fonction du modèle de projecteur et est automatiquement rétablie après débranchement du câble USB.

Affichage LAN

Vous pouvez projeter les images d'un ordinateur entrées via un réseau local câblé ou sans fil.

Vous pouvez également faire ce qui suit pendant la projection de l'Affichage LAN :

- Projection d'écran partagé 4 en 1
  Des images de 4 ordinateurs maximum peuvent être projetées séparément sur 1 écran de projecteur.
- Bureau à distance
  Le branchement d'un périphérique d'entrée comme une souris ou un clavier à la borne USB-A du projecteur permet les opérations informatiques suivantes à partir du projecteur.
    - Affichage des fichiers locaux de l'ordinateur
    - Utilisation du logiciel d'application
    - Affichage des fichiers du serveur sur le réseau
    - Navigation sur Internet
- SidePad
  Les images de l'ordinateur sont transmises à la tablette et vous pouvez commander l'ordinateur à partir de celle-ci.

Pour utiliser la fonction Affichage LAN, vous devez installer le logiciel “LAN Display System” contenu dans le CD-ROM joint.

Les systèmes d'exploitation pris en charge sont les suivants :

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Mac OS X 10,5 ou ultérieur

Important :

- Les ordinateurs Mac utilisant les processeurs PowerPC ne sont pas pris en charge
- Le Bureau à distance ne peut pas être utilisé pendant une projection d'écran partagé 4 en 1

Installation du logiciel

Installation d'un système d'affichage LAN

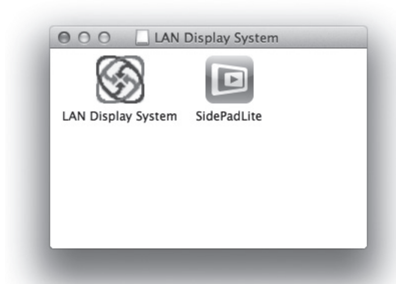
Avant de commencer l'installation, lisez bien “ReadMe.txt” dans le CD-ROM.

■ Si vous utilisez Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

1. Copiez “LAN Display System_v300.exe”, qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.
2. Double cliquez sur “LAN Display System_v300.exe”, sur le disque dur, et lancez l'installateur du Système d'affichage LAN.
3. Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.
    - Après l'installation, le Système d'affichage LAN s'exécute automatiquement.

■ Si vous utilisez Mac OS X

1. Copiez "LAN Display System_v300.dmg", qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.
2. Double cliquez sur "LAN Display System_v300.dmg", sur le disque dur.
   - Le volume est associé.
3. Glissez et déposez "LAN Display System" et "SidePadLite" dans le dossier [Applications].



Lors de la suppression du Système d'affichage LAN (Désinstallation)

Important :

- La désinstallation du Système d'affichage LAN devrait être effectuée à l'avance. Si l'application continue de fonctionner, la désinstallation ne pourra pas être effectuée normalement.

■ Si vous utilisez Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

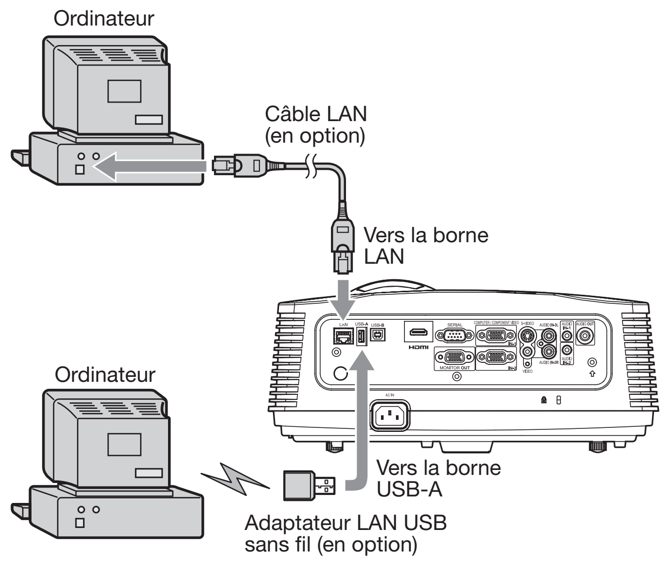
1. Sélectionnez [Start]-[All Programs]-[LAN Display System]-[Uninstall].
2. Suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le logiciel.

■ Si vous utilisez Mac OS X

1. Ouvrez le dossier [Applications].
2. Glissez et déposez "LAN Display System" et "SidePadLite" dans la corbeille.

Connexion

Branchez le projecteur et l'ordinateur soit en utilisant un câble LAN disponible dans le commerce soit en utilisant un adaptateur LAN USB sans fil.



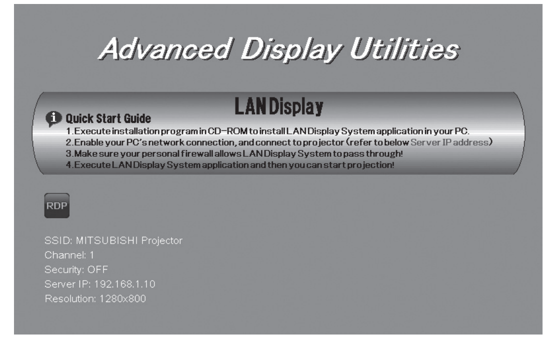
Important :

- Pour la connexion LAN sans fil, utilisez un câble LAN de catégorie 5. Vous pouvez utiliser des câbles simulateurs de modem et intermédiaires.
- La borne USB-A de ce projecteur est compatible USB 2,0.
- Lors de l'utilisation d'un concentrateur USB, il vous est recommandé d'en utiliser un muni d'une source d'alimentation externe.
- Selon les spécifications, certains concentrateurs USB ne peuvent pas être utilisés.
- Certains adaptateurs LAN USB sans fil ne peuvent pas être utilisés selon les spécifications.
- Les valeurs de l'adresse IP, du masque de sous-réseau, de la passerelle par défaut sont les mêmes pour le réseau local câblé et le réseau local sans fil.
- Les données ne sont pas filtrées entre l'interface du réseau local câblé et sans fil.

Projection

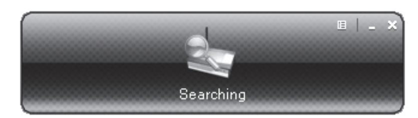
Sélectionner une entrée Affichage LAN

1. Appuyez sur le bouton LAN DISP. de la télécommande ou sur le bouton COMPUTER du projecteur.
   - Chaque fois que vous appuyez sur le bouton COMPUTER, la source d'entrée permute entre Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
   - Lorsque l'entrée Affichage LAN est sélectionnée, l'écran de l'Affichage LAN s'affiche.

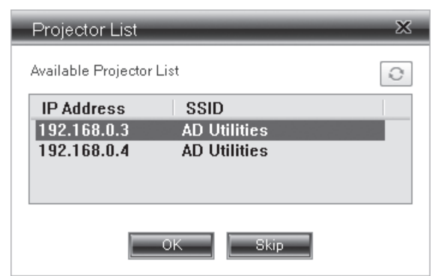


Démarrer le système d'affichage LAN

2. Cliquez sur l'icône du Système d'affichage LAN " " pour exécuter le programme.
    - Le programme commence automatiquement à chercher des projecteurs.
    - Pendant la recherche de projecteurs, l'icône Recherche s'affiche.



    - Lorsqu'un projecteur est détecté, l'ordinateur se connecte automatiquement au projecteur et l'image de l'ordinateur est projetée. L'interface de l'utilisateur principal s'affiche sur l'écran d'ordinateur.
    - Lorsque plusieurs projecteurs sont détectés, la fenêtre suivante s'affiche sur l'écran d'ordinateur.



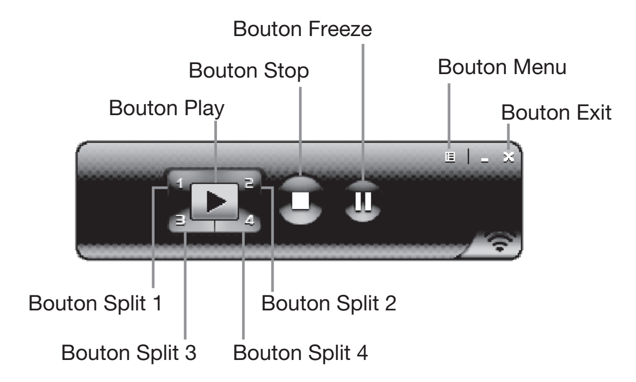
Sélectionnez un projecteur et cliquez sur [OK]. L'ordinateur se connecte au projecteur et l'image de l'ordinateur est projetée.

Important :

- Si la résolution de l'ordinateur est supérieure à 1280 x 800, une boîte de dialogue de confirmation de modification de la résolution de l'ordinateur s'affiche. Si vous sélectionnez [OK], la résolution de l'ordinateur est modifiée en fonction de l'image projetée. Si vous sélectionnez [Cancel], la résolution de l'ordinateur n'est pas modifiée et la taille de l'image projetée est inférieure à la taille de l'écran. La résolution de l'ordinateur est automatiquement rétablie une fois LAN Display System arrêté.

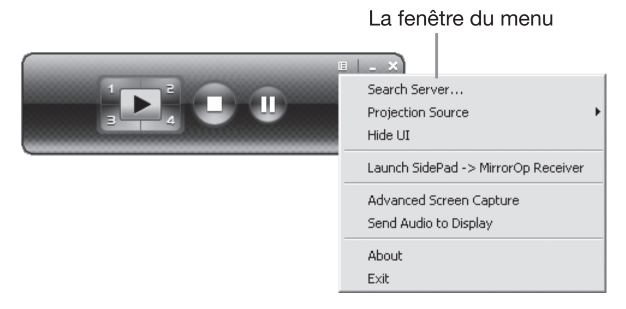
Utiliser le système d'affichage LAN

3. Cliquez sur les boutons de l'interface de l'utilisateur principal pour effectuer la projection.

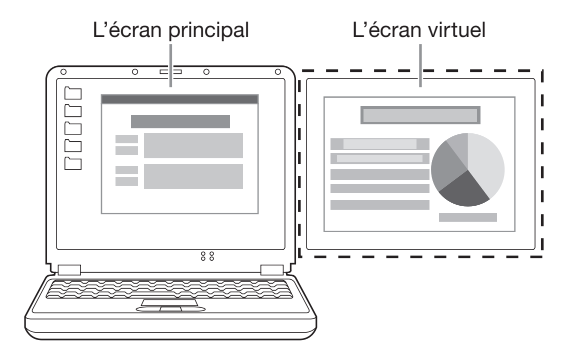


- **Bouton Play :**
  Projette l'image en plein écran.
- **Boutons Split 1-4 :**
  Cliquez sur l'un des boutons pour projeter l'image sur l'écran partagé correspondant.
- **Bouton Stop :**
  Arrête la projection.
- **Bouton Freeze :**
  Gèle l'image projetée.
- **Bouton Menu :**
  Affiche la fenêtre du menu. (Voir l'étape suivante pour en savoir plus.)
- **Bouton Exit :**
  Quitte le Système d'affichage LAN.

4. Cliquez sur le bouton Menu de l'interface de l'utilisateur principal pour afficher la fenêtre du menu et sélectionner des fonctions.



- **Search Server**
  Cherche les projecteurs sur le réseau. Si cette fonction est sélectionnée, la projection de l'Affichage LAN s'arrêtera automatiquement.
- **Projection Source***
  Choisit l'écran d'ordinateur à projeter, l'écran principal ou virtuel qui est activé par la fonction d'affichage virtuel de l'ordinateur.



  Important :
  - Pour projeter un écran virtuel étendu, le pilote d'affichage virtuel joint doit être installé.
- **Hide UI***
  Dissimule ou affiche l'interface utilisateur principale sur l'image projetée.
- **Launch SidePad (ou Stop SidePad) - > MirrorOp Receiver**
  Lance (ou arrête) SidePad.
- **Advanced Screen Capture***
  Active ou désactive les infobulles et les fenêtres contextuelles.
- **Send Audio to Display**
  Active ou désactive le transfert du son de l'ordinateur.

Important :
- Pour utiliser cette fonction avec Windows XP, le pilote Virtual Audio ci-joint doit être installé.
- Pour utiliser cette fonction avec Mac OS X, le logiciel Soundflower ci-joint doit être installé.

- **About**
  Affiche des informations sur la version du Système d’affichage LAN.
- **Exit**
  Quitte le système d’affichage LAN.

Important :
- Les éléments suivis du symbole “*” ne sont pas disponibles avec Mac OS X.
- Le curseur de souris de l’ordinateur peut clignoter si “Advanced Screen Capture” est activé.

Terminer la projection de l’Affichage LAN

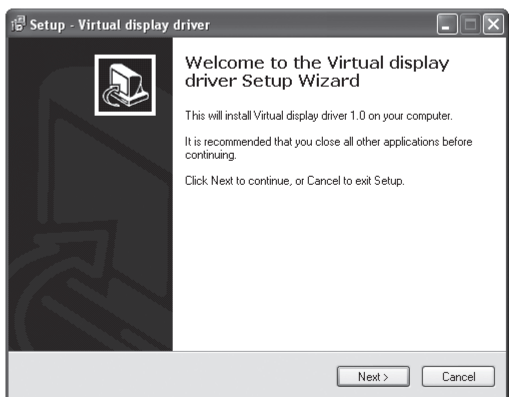
5. Cliquez sur le bouton Exit de l’interface de l’utilisateur principal ou sur la fenêtre du menu pour quitter le système d’Affichage LAN.
6. En cas de communication LAN sans fil, débranchez l’adaptateur LAN USB sans fil du projecteur. Avant de débrancher, veillez à appuyer sur le bouton UNPLUG de la télécommande et sélectionnez [Yes] sur l’écran en appuyant sur le bouton ◀ ou ▶ puis sur le bouton ENTER.

Important :
- Ne permutez pas la source d’entrée sur Affichage USB ou Présentation sans PC pendant la communication LAN sans fil. Si elle est permutée, la communication sera déconnectée.
- Pendant la communication LAN sans fil, le projecteur ne peut pas communiquer avec le point d’accès.
- Seul le mode infrastructure est disponible pour la communication LAN sans fil. Le mode Adhoc n’est pas disponible.

Installer le pilote d’affichage virtuel

Pour projeter un écran virtuel étendu, installez le pilote d’affichage virtuel comme suit.

1. Double cliquez sur “Virtual display driver.exe” contenu dans “C:\Program Files\LAN Display System”, et lancez le programme d’installation du pilote de l’Affichage virtuel.
2. La fenêtre de Setup s’affiche. Cliquez sur [Next] et procédez selon les instructions de la fenêtre.



3. À la fin de l’installation, redémarrez l’ordinateur.

Installation du pilote Virtual Audio

Pour utiliser “Send Audio to Display” avec Windows XP, installez le pilote Virtual display de la manière suivante. Avant de commencer l’installation, lisez bien “ReadMe.txt” dans le CD-ROM.

1. Copiez “Virtual Audio driver.exe”, qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.
2. Effectuez un double clic sur “Virtual Audio driver.exe”, sur le disque dur, puis démarrez l’assistant d’installation du pilote Virtual Audio.
3. Suivez les instructions à l’écran pour installer le logiciel.

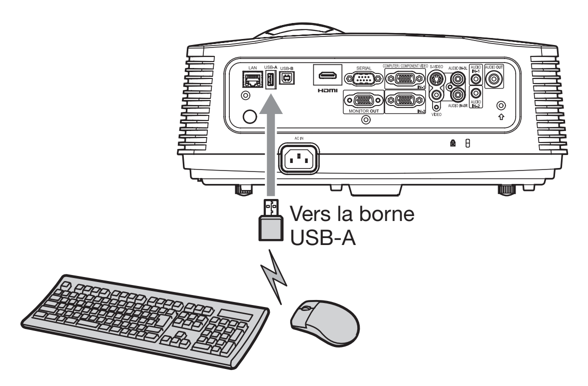
Installation de Soundflower

Pour utiliser “Send Audio to Display” avec Mac OS X, installez Soundflower de la manière suivante.

1. Copiez “Soundflower.pkg”, qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.
2. Effectuez un double clic sur “Soundflower.pkg”, sur le disque dur, puis démarrez l’assistant d’installation de Soundflower.
3. Suivez les instructions à l’écran pour installer le logiciel.

Utiliser le bureau à distance

Branchez un périphérique USB comme une souris ou un clavier à la borne USB-A du projecteur. Pendant la projection des images de l’ordinateur avec l’Affichage LAN, l’ordinateur peut être utilisé avec le périphérique.



Important :
- La borne USB-A de ce projecteur est compatible USB 2,0.
- Le périphérique USB pris en charge est un périphérique HID USB standard ayant une consommation électrique inférieure à 5V/500mA.
- Lors de l’utilisation d’un clavier et d’une souris en même temps, nous recommandons un clavier et une souris sans fil disponibles dans le commerce, prévus pour un ordinateur avec récepteur sans fil.
- Lors de l’utilisation d’un concentrateur USB, il vous est recommandé d’en utiliser un muni d’une source d’alimentation externe.
- Selon les spécifications, certains concentrateurs USB ne peuvent pas être utilisés.

Utilisation de la fonction SidePad

Pendant la projection des images de l’ordinateur à l’aide de LAN Display, vous pouvez commander l’ordinateur à partir de la tablette.

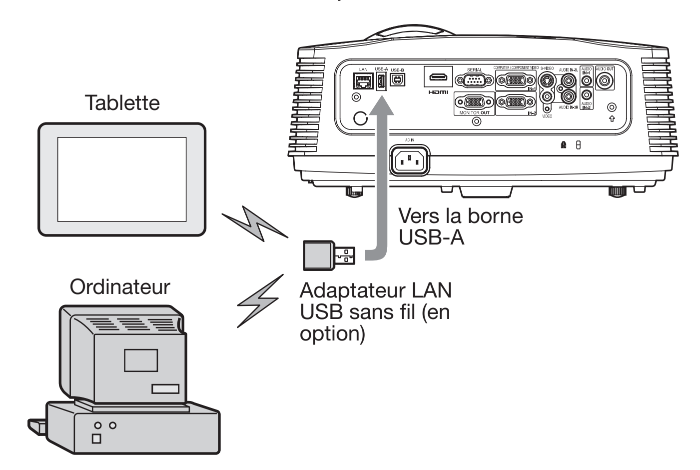
Pour utiliser la fonction SidePad, vous devez installer le logiciel gratuit “MirrorOp Receiver” sur la tablette.

Les systèmes d’exploitation pris en charge par MirrorOp Receiver sont les suivants :
- iOS 3,2 ou ultérieur
- Android 2,1 ou ultérieur

Installation du logiciel

1. Téléchargez MirrorOp Receiver sur Internet à partir de la tablette.
    - Connectez-vous à l’Apple Store pour télécharger le logiciel pour iOS.
    - Connectez-vous à Google Play pour télécharger le logiciel pour Android.
    - Le coût de la communication pour la connexion à l’Apple Store ou à Google Play est à la charge du client.

Connexion
Connectez le projecteur, l’ordinateur et la tablette au même réseau en utilisant un adaptateur de réseau local sans fil USB, etc. disponible dans le commerce.



Important :
- Certains adaptateurs LAN USB sans fil ne peuvent pas être utilisés selon les spécifications.

Lancement de SidePad

1. Sur la tablette, appuyez sur l’icône “ ” de MirrorOp Receiver pour lancer MirrorOp Receiver.
    - L’écran d’accueil de MirrorOp Receiver s’affiche.



2. Sur l’ordinateur, cliquez sur le bouton Menu de l’interface utilisateur principale pour afficher la fenêtre de menu et sélectionnez [Launch SidePad -> MirrorOp Receiver].
    - Les images de l’ordinateur sont transmises à la tablette et vous pouvez commander l’ordinateur à partir de celle-ci.

Important :
- Si plusieurs tablettes utilisant MirrorOp Receiver sont présentes sur le même réseau, l’écran de sélection de périphérique s’affiche. Sélectionnez la tablette à laquelle transmettre les images de l’ordinateur.

Arrêter SidePad

3. Sur l’ordinateur, cliquez sur le bouton Menu de l’interface utilisateur principale pour afficher la fenêtre de menu et sélectionnez [Stop SidePad -> MirrorOp Receiver].
    - La pression de la touche Accueil de la tablette arrête également SidePad.

WiFi-Doc

Par l’intermédiaire d’un réseau local sans fil, vous pouvez transmettre au projecteur les images au format Microsoft PowerPoint, Word, Excel, PDF, TXT ou JPEG enregistrées dans la tablette et en commander la projection à l’aide de la tablette.

Pour utiliser WiFi-Doc, vous devez installer le logiciel gratuit “WiFi-Doc (Bundle Version)” sur la tablette.

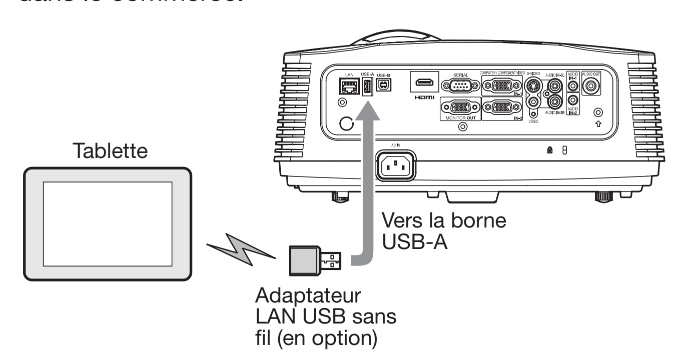
Les systèmes d’exploitation pris en charge par WiFi-Doc (Bundle Version) sont les suivants :
- iOS 4,2 ou ultérieur
- Android 2,1 ou ultérieur

Installation du logiciel

1. Téléchargez WiFi-Doc (Bundle Version) sur Internet à partir de la tablette.
   - Connectez-vous à l’Apple Store pour télécharger le logiciel pour iOS.
   - Connectez-vous à Google Play pour télécharger le logiciel pour Android.
   - Le coût de la communication pour la connexion à l’Apple Store ou à Google Play est à la charge du client.

Connexion

Branchez le projecteur et la tablette en utilisant un adaptateur de réseau local sans fil USB disponible dans le commerce.



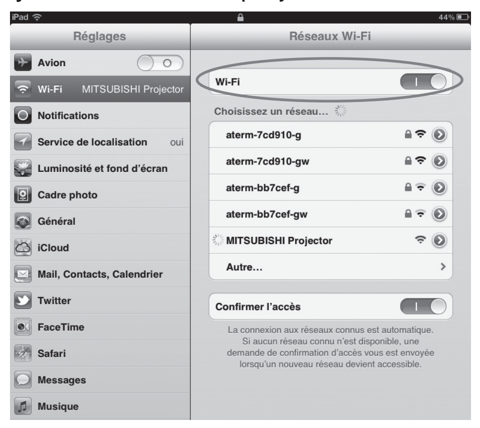
Important :
- Certains adaptateurs LAN USB sans fil ne peuvent pas être utilisés selon les spécifications.

Paramétrage du réseau sans fil sur la tablette

1. Démarrez la tablette et appuyez sur l’icône [Réglages].



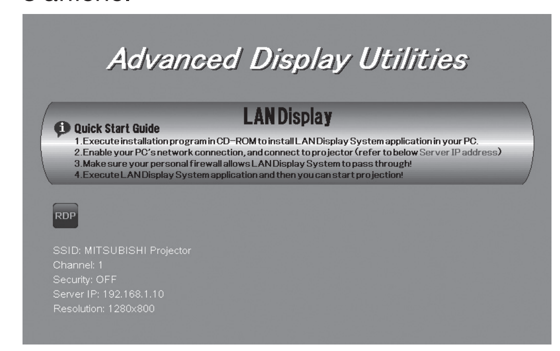
2. Démarrez le Wi-Fi.
   - Une liste des points d’accès s’affiche à l’écran.
3. Appuyez sur le SSID du projecteur.



Projection

Sélectionner une entrée Affichage LAN

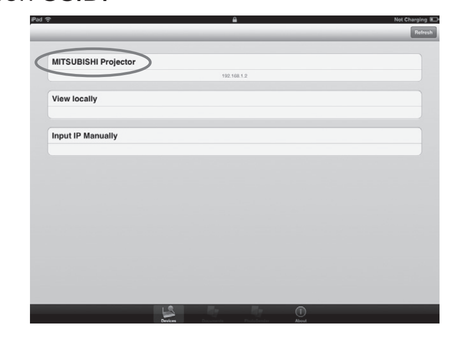
1. Appuyez sur le bouton LAN DISP. de la télécommande ou sur le bouton COMPUTER du projecteur.
   - Chaque fois que vous appuyez sur le bouton COMPUTER, la source d’entrée permute entre Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
   - Lorsque l’entrée Affichage LAN est sélectionnée, l’écran de l’Affichage LAN s’affiche.



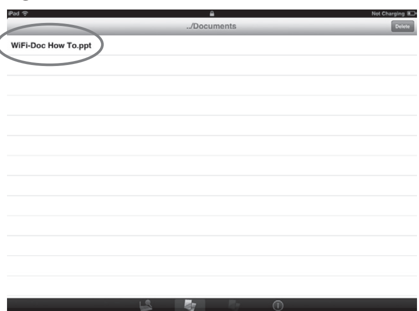
Démarrage de WiFi-Doc

■ Si vous utilisez iOS

2. Sur la tablette, appuyez sur l’icône “” de WiFi-Doc pour lancer WiFi-Doc.
   - Le programme commence à rechercher des projecteurs. Lorsque des projecteurs sont découverts, leur SSID est affiché.
3. Sélectionnez un projecteur à utiliser en appuyant sur son SSID.



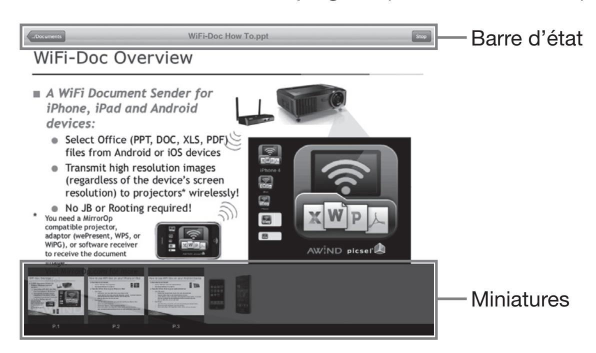
4. Sélectionnez un fichier à projeter en appuyant sur son nom.
   - L’image du fichier sélectionné s’affiche.



5. Commandez l’image en touchant l’écran de la tablette.



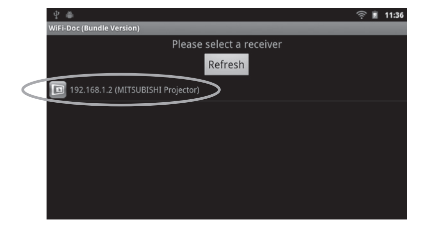
   - Faites glisser votre doigt sur l’écran pour passer à l’image précédente ou suivante.
   - Écartez ou rapprochez vos doigts sur l’écran pour agrandir ou rétrécir l’image.
   - Appuyez sur l’écran pour afficher la barre d’état et les miniatures des pages. (Voir ci-dessous.)



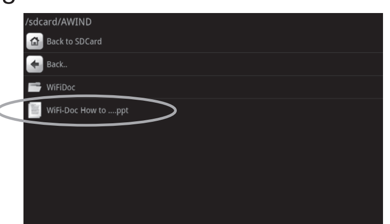
   - Appuyez sur [../Documents] pour retourner à l’écran de sélection des fichiers.
   - Appuyez sur [Play] ou [Stop] pour démarrer ou arrêter la projection.
   - Appuyez sur une miniature pour sélectionner la page à projeter.

■ Si vous utilisez Android

2. Sur la tablette, appuyez sur l’icône “ ” de WiFi-Doc pour lancer WiFi-Doc.
   - Le programme commence à rechercher des projecteurs. Lorsque des projecteurs sont découverts, leur SSID est affiché.
3. Sélectionnez un projecteur à utiliser en appuyant sur son SSID.



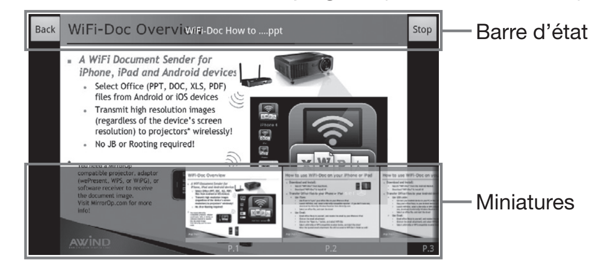
4. Sélectionnez un fichier à projeter en appuyant sur son nom.
   - L’image du fichier sélectionné s’affiche.



5. Commandez l’image en touchant l’écran de la tablette.



   - Faites glisser votre doigt sur l’écran pour passer à l’image précédente ou suivante.
   - Écartez ou rapprochez vos doigts sur l’écran pour agrandir ou rétrécir l’image.
   - Appuyez sur l’écran pour afficher la barre d’état et les miniatures des pages. (Voir ci-dessous.)



   - Appuyez sur [Back] pour retourner à l’écran de sélection des fichiers.
   - Appuyez sur [Play] ou [Stop] pour démarrer ou arrêter la projection.
   - Appuyez sur une miniature pour sélectionner la page à projeter.

Important :

- Le démarrage de la projection à partir d’une autre tablette arrête la projection depuis la tablette actuelle et entraîne l’affichage du symbole “▶” au milieu de l’écran. La pression du symbole “▶” relance la projection à partir de la tablette.



Arrêt de WiFi-Doc

6. Arrêtez WiFi-Doc sur la tablette.

Client léger

Lors de la projection du bureau d’un ordinateur à distance connecté au projecteur par un réseau, vous pouvez commander l’ordinateur à distance par l’intermédiaire du projecteur.

Pour utiliser la fonction de client léger, vous devez installer le logiciel “ThinClient.exe” contenu dans le CD-ROM joint.

Les systèmes d’exploitation pris en charge sont les suivants :

- Windows XP (sauf l’édition Familiale)
- Windows Vista (sauf les éditions Familiale Basique et Familiale Premium)
- Windows 7 (sauf les éditions Starter et Familiale Premium)
- Windows Server 2008 R2
- Windows MultiPoint Server

Important :

- Les conditions d’utilisation de la licence de Windows XP, Windows Vista et Windows 7 ne permettent pas une utilisation simultanée par plusieurs utilisateurs.
- Pour utiliser la fonction de client léger avec Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server, une licence d’accès client (LAC) est nécessaire. Pour plus de détails, voir “Licence d’accès client (LAC)” à la page 52.

Préparation à l’utilisation du Bureau à distance

La fonction de client léger utilise la fonction Microsoft Bureau à distance standard. Pour utiliser la fonction Bureau à distance, effectuez les préparatifs suivants sur l’ordinateur.

Important :

- Pour les préparatifs suivants, ouvrez une session sur l’ordinateur en tant qu’administrateur.

1. Création d’un compte d’utilisateur

Important :

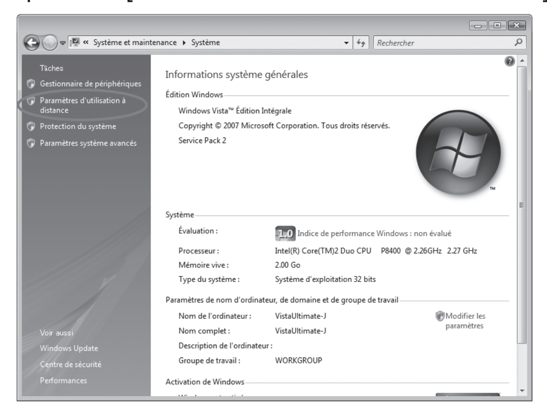
- Vous devez configurer un mot de passe pour le compte d’utilisateur. N’utilisez pas de caractères à deux octets pour le nom d’utilisateur et le mot de passe associé.

2. Configuration des utilisateurs du Bureau à distance

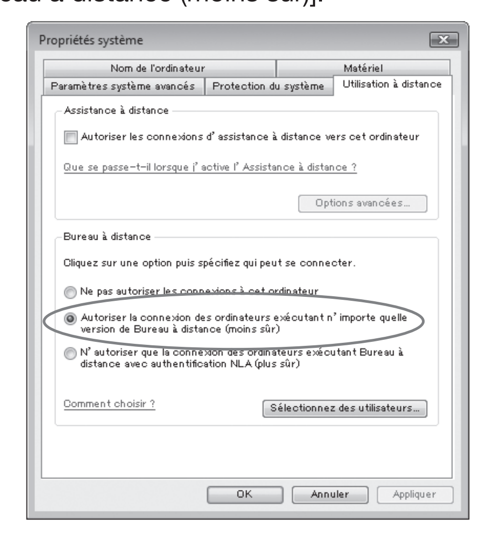
Configurez les utilisateurs du Bureau à distance de la manière suivante.

■ **Dans Windows Vista, Windows 7, Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server**

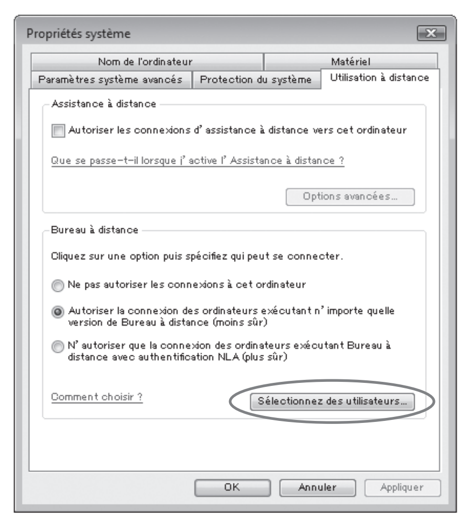
1. Sélectionnez [Démarrer]-[Panneau de configuration].
2. Dans Windows Vista, sélectionnez [Système et maintenance]. Sinon, sélectionnez [Système et sécurité].
   - Lors de l’utilisation de l’Affichage classique de Windows Vista, double cliquez sur l’icône Système et passez à l’étape 4.
3. Sélectionnez [Système].
4. Cliquez sur [Paramètres d’utilisation à distance].



5. Sélectionnez [Autoriser la connexion des ordinateurs exécutant n’importe quelle version de Bureau à distance (moins sûr)].

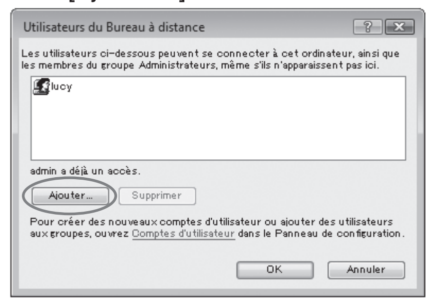


6. Cliquez sur [Sélectionnez des utilisateurs...].



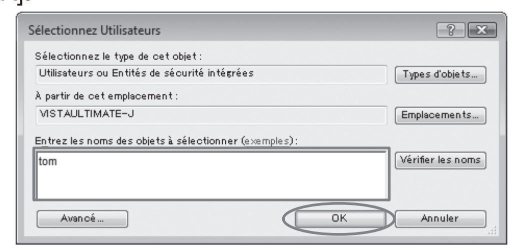
- La fenêtre “Utilisateurs du Bureau à distance” s’affiche.

7. Cliquez sur [Ajouter...].



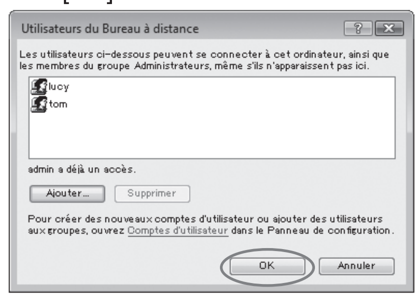
- La fenêtre "Sélectionnez des utilisateurs" s'affiche.

8. Saisissez le nom associé au compte d'utilisateur configuré en "1. Création d'un compte d'utilisateur" (voir page 48) dans le champ de texte et cliquez sur [OK].



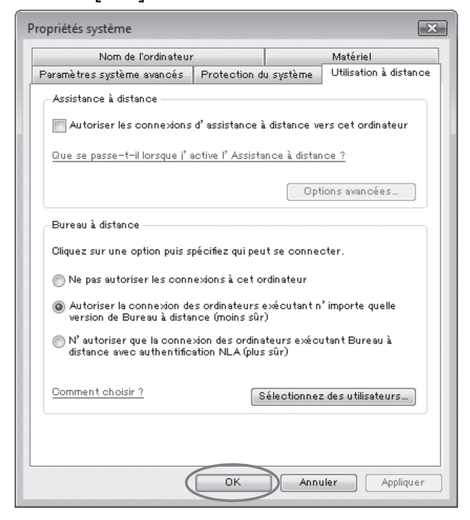
- La fenêtre "Utilisateurs du Bureau à distance" s'affiche.

9. Cliquez sur [OK].



- La fenêtre "Propriétés système" s'affiche.

10. Cliquez sur [OK].



■ **Dans Windows XP**

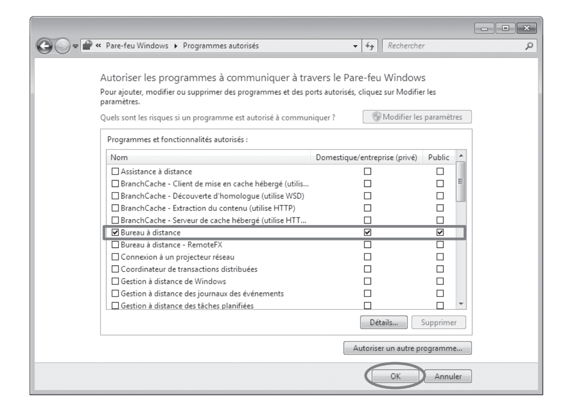
1. Sélectionnez [Démarrer]-[Panneau de configuration].
2. Cliquez sur [Performances et maintenance].
   - Lors de l'utilisation de l'Affichage classique, double cliquez sur l'icône Système et passez à l'étape 4.
3. Cliquez sur [Système].
   - La fenêtre "Propriétés système" s'affiche.
4. Cliquez sur l'onglet [Utilisation à distance] et cochez la case [Autoriser les utilisateurs à se connecter à distance à cet ordinateur].
5. Cliquez sur [Choisir des utilisateurs distants...].
   - La fenêtre "Utilisateurs du Bureau à distance" s'affiche.
6. Effectuez les étapes 7 à 10 de la section "■ Dans Windows Vista, Windows 7, Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server".

3. Configuration du Pare-feu Windows

Configurez le Pare-feu Windows de la manière suivante.

■ **Dans Windows 7, Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server**

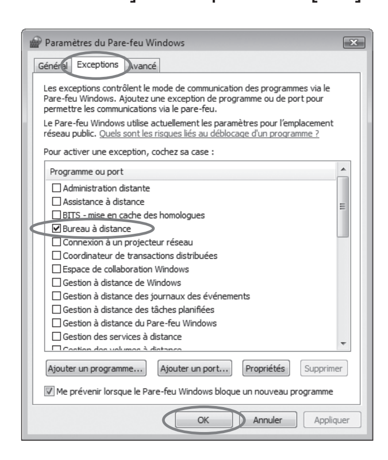
1. Sélectionnez [Démarrer]-[Panneau de configuration].
2. Sélectionnez [Système et sécurité].
3. Sélectionnez [Autoriser un programme via le pare-feu de Windows].
   - La fenêtre "Programmes autorisés" s'affiche.
4. Cochez la case [Bureau à distance] et les cases [Domestique/Entreprise (privé)] et [Public] sur la même ligne, puis cliquez sur [OK].



■ **Dans Windows Vista**

1. Sélectionnez [Démarrer]-[Panneau de configuration].
2. Sélectionnez [Autoriser un programme via le pare-feu de Windows].
   - Lors de l'utilisation de l'Affichage classique, double cliquez sur l'icône Pare-feu Windows et sélectionnez [Autoriser un programme via le pare-feu de Windows] en haut, à gauche de la fenêtre.
   - La fenêtre "Paramètres du Pare-feu Windows" s'affiche.

3. Cliquez sur l'onglet [Exceptions], cochez la case [Bureau à distance] et cliquez sur [OK].



■ **Dans Windows XP**

1. Sélectionnez [Démarrer]-[Panneau de configuration].
2. Cliquez sur [Connexions réseau et Internet].
   - Lors de l'utilisation de l'Affichage classique, double cliquez sur l'icône Pare-feu Windows et passez à l'étape 4.
3. Sélectionnez [Pare-feu Windows].
   - La fenêtre "Pare-feu Windows" s'affiche.
4. Cliquez sur l'onglet [Exceptions], cochez la case [Bureau à distance] et cliquez sur [OK].

Installation du logiciel

Installation du client léger

Avant de commencer l'installation, lisez bien "ReadMe.txt" dans le CD-ROM.

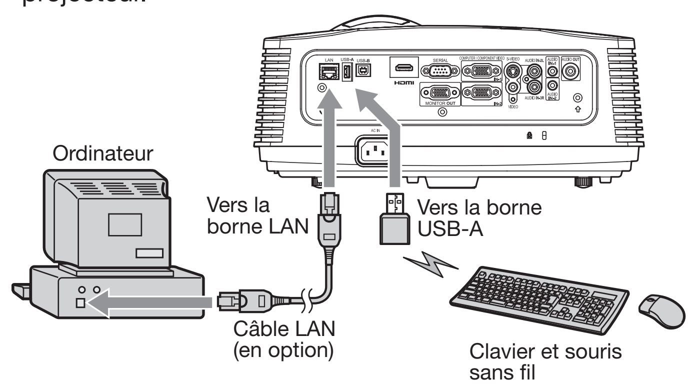
1. Copiez "ThinClient_v200.exe", qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.
2. Double cliquez sur "ThinClient_v200.exe", sur le disque dur, et lancez l'installateur du client léger.
   - Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.
   - Si la fenêtre "Alerte de sécurité Windows" s'affiche pendant l'installation :
     - Dans Windows XP ou Windows Vista, cliquez sur [Débloquer].
     - Dans Windows 7, cliquez sur [Autoriser l'accès].
3. Une fois l'installation terminée, redémarrez l'ordinateur.

Pour supprimer le client léger (Désinstallation)

1. Sélectionnez [Démarrer]-[Tous les programmes]-[Thin Client]-[Uninstall Thin Client].
   - Suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le logiciel.

Connexion

Branchez le projecteur et l'ordinateur en utilisant un câble LAN disponible dans le commerce. Branchez une souris USB et un clavier USB à la borne USB-A du projecteur.



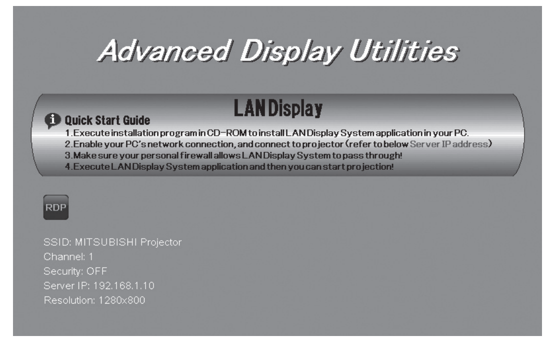
Important :

- Avec le client léger, utilisez un clavier et une souris. Nous recommandons un clavier et une souris sans fil disponibles dans le commerce, prévus pour un ordinateur équipé d'un récepteur sans fil.
- Pour la connexion LAN sans fil, utilisez un câble LAN de catégorie 5. Vous pouvez utiliser des câbles simulateurs de modem et intermédiaires.
- La borne USB-A de ce projecteur est compatible USB 2,0.
- Les périphériques USB pris en charge sont les périphériques USB HID standard dont la consommation d'énergie est inférieure à 5 V/500 mA ou les modules de réseau local sans fil.
- Certains adaptateurs LAN USB sans fil ne peuvent pas être utilisés selon les spécifications.
- Lors de l'utilisation d'un concentrateur USB, il vous est recommandé d'en utiliser un muni d'une source d'alimentation externe.
- Selon les spécifications, certains concentrateurs USB ne peuvent pas être utilisés.

Opération

Sélectionner une entrée Affichage LAN

1. Appuyez sur le bouton LAN DISP. de la télécommande ou sur le bouton COMPUTER du projecteur.
   - Chaque fois que vous appuyez sur le bouton COMPUTER, la source d'entrée permute entre Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
   - Lorsque l'entrée Affichage LAN est sélectionnée, l'écran de l'Affichage LAN s'affiche.

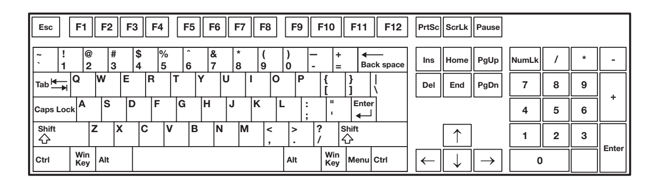


Connexion du projecteur à l’ordinateur

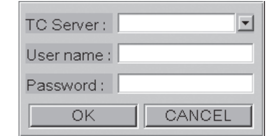
Pour les opérations suivantes, utilisez un périphérique USB tel qu’une souris ou un clavier branché au projecteur.

Important:

- L’affectation des touches suivante est appliquée à tout clavier raccordé au projecteur.



2. Cliquez que l’icône RDP “RDP”.
   - “Waiting to search Thin Client server ...” s’affiche. La fenêtre de connexion s’affiche ensuite.



Important:

- Dans [TC Server], le nom de l’ordinateur sur lequel ThinClient.exe a été installé s’affiche.
- Si le sous-réseau de l’ordinateur est différent, le nom de l’ordinateur ne s’affichera pas dans [TC Server].
- Pour fermer la fenêtre de connexion, cliquez sur [CANCEL] ou appuyez sur la touche Échap. du clavier.
- Le nom de l’ordinateur peut ne pas s’afficher juste après le démarrage de l’ordinateur. Dans ce cas, cliquez sur [CANCEL] ou appuyez sur la touche Échap. du clavier pour fermer la fenêtre de connexion, attendez un moment, puis cliquez à nouveau sur l’icône RDP.

3. Saisissez les éléments suivants dans les champs texte et cliquez sur [OK].
   - [TC Server] : Saisissez le nom de l’ordinateur (ou son adresse IP).
   - [User name] : Saisissez le nom du compte d’utilisateur.
   - [Password] : Saisissez le mot de passe.

Important:

- Il est impossible d’utiliser les caractères à deux octets.
- “Waiting to connect ...” s’affiche et le processus de connexion commence. L’affichage du bureau peut prendre un certain temps, selon le taux d’occupation du réseau. Attendez jusqu’à ce que le bureau s’affiche.
- Pour effectuer une connexion à un ordinateur sur un sous-réseau différent, saisissez l’adresse IP dans [TC Server].
- Si le message “This computer is not allow to remote desktop.” s’affiche, il est possible que le paramétrage des utilisateurs du Bureau à distance n’ait pas encore été activé. Refaites le paramétrage, en suivant la procédure de “Préparation à l’utilisation du Bureau à distance” (page 48).
- Si vous saisissez un nom d’utilisateur ou un mot de passe erroné, “The projector could not log on. Make sure your User name and Password are correct.” s’affiche.
- Si vous vous connectez à un ordinateur utilisant Windows XP, Windows Vista ou Windows 7 sur lequel un autre utilisateur a déjà ouvert une session, “Another user is currently logged on to this computer.” s’affiche.
- Si vous vous connectez à un ordinateur utilisant Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server et que vous essayez d’ouvrir une session avec un compte d’utilisateur auquel un autre utilisateur est déjà connecté, “Another user is currently logged on to this computer.” s’affiche.

4. Lorsque le projecteur se connecte à l’ordinateur, le bureau du compte d’utilisateur s’affiche.
   - Vous pouvez commander l’ordinateur en utilisant un périphérique USB tel qu’une souris ou un clavier branché au projecteur.

Déconnexion du projecteur et de l’ordinateur

Pour les opérations suivantes, utilisez un périphérique USB tel qu’une souris ou un clavier branché au projecteur.

Important :

- Si vous arrêtez la connexion sans fermer la session, les programmes en cours d’exécution sur l’ordinateur restent actifs. Ainsi, lors de votre connexion suivante, vous pouvez reprendre les programmes au point où ils se trouvaient lors de la déconnexion.

■ Si vous utilisez Windows XP

Pour vous déconnecter sans terminer la session :

5. Sélectionnez [Démarrer]-[Déconnecter].
6. Cliquez sur [Déconnecter].

Pour vous déconnecter en terminant la session :

5. Sélectionnez [Démarrer]-[Fermer la session].
6. Cliquez sur [Fermer la session].

■ Si vous utilisez Windows Vista

Pour vous déconnecter sans terminer la session :

5. Sélectionnez [Démarrer]-[X].



- La fonction de verrouillage du Bureau à distance ne peut pas être utilisée avec ce projecteur. Lorsque [Verrouiller] est sélectionné, la session à distance est déconnectée sans terminer la session.

Pour vous déconnecter en terminant la session :

5. Cliquez sur [Démarrer], sélectionnez le bouton ▶ et cliquez sur [Fermer la session].

■ Si vous utilisez Windows 7, Windows Server 2008 R2 ou Windows MultiPoint Server

Pour vous déconnecter sans terminer la session :

5. Cliquez sur [Démarrer], sélectionnez le bouton ▶ et cliquez sur [Déconnecter].
   - La fonction de verrouillage du Bureau à distance ne peut pas être utilisée avec ce projecteur. Lorsque [Verrouiller] est sélectionné, la session à distance est déconnectée sans terminer la session.

Pour vous déconnecter en terminant la session :

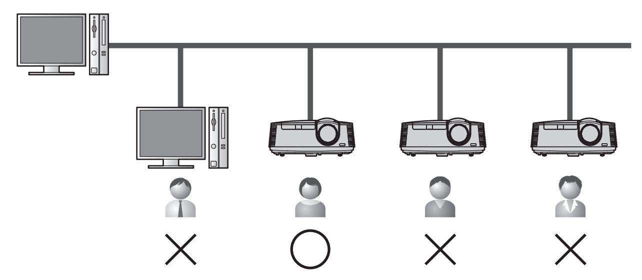
5. Sélectionnez [Démarrer]-[Fermer la session].

Licence d'accès client (LAC)

Une application qui permet à plusieurs utilisateurs de partager un système d'exploitation unique nécessite les licences serveur Microsoft Windows standard. Outre la licence d'accès client Windows Server, une licence d'accès client aux services de bureau à distance (LAC RDS) est nécessaire pour l'accès de chaque utilisateur ou de chaque périphérique au serveur Windows. Lors de l'utilisation de Windows Multipoint Server, Windows MultiPoint Server 2011, une LAC est aussi nécessaire. Pour plus de détails sur les licences pour plusieurs utilisateurs de Windows, consultez le site Web de Microsoft.

1. Si le système d'exploitation de l'ordinateur hôte est Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

Pour Windows XP, Windows Vista et Windows 7, un seul projecteur peut utiliser la fonction de client léger. Il est impossible d'utiliser la fonction de client léger du projecteur si le bureau de l'ordinateur hôte est en cours d'utilisation.

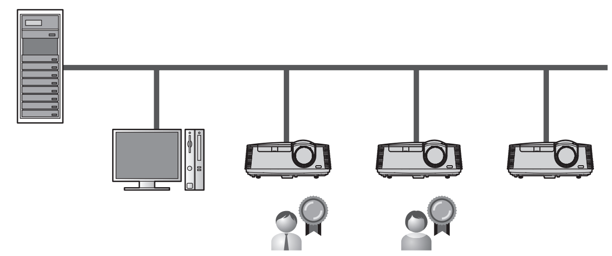


2. Si le système d'exploitation de l'ordinateur hôte est Windows Server 2008 R2

Windows Server nécessite la licence d'accès client (LAC). Pour accéder à l'ordinateur hôte à partir d'un ordinateur ou d'un projecteur en client léger, deux types de LAC sont nécessaires : "LAC Windows Server" et "LAC aux services de bureau à distance (RDS) Windows". "LAC Windows Server" propose deux types de système de licence.

LAC utilisateur

Avec une LAC utilisateur, vous achetez des LAC en fonction du nombre d'utilisateurs, quel que soit le nombre d'ordinateurs et de projecteurs en client léger. La LAC utilisateur est donc recommandée dans le cas où le nombre d'administrateurs système ou d'opérateurs utilisant des ordinateurs et des projecteurs en client léger sur plusieurs sites est inférieur à celui des ordinateurs et projecteurs en client léger.



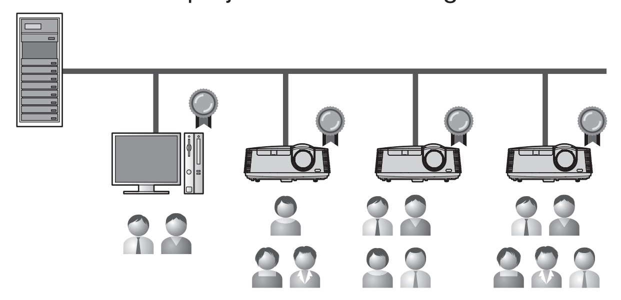
Par ex., lorsque deux utilisateurs utilisent quatre périphériques

Dans l'exemple ci-dessus, les licences suivantes sont nécessaires.

- LAC Windows Server (LAC utilisateur) x 2
- LAC RDS Windows x 2

LAC périphérique

Avec une LAC périphérique, vous achetez des LAC en fonction du nombre de périphériques accédant à l'hôte, quel que soit le nombre d'utilisateurs qui accèdent à l'hôte par ordinateur ou projecteur en client léger. Une LAC périphérique est donc recommandée dans le cas où plusieurs opérateurs partagent un ordinateur ou un projecteur en client léger.



Par ex., lorsque six utilisateurs utilisent quatre périphériques

Dans l'exemple ci-dessus, les licences suivantes sont nécessaires.

- LAC Windows Server (LAC périphérique) x 4
- LAC RDS Windows x 4

3. Si le système d'exploitation de l'ordinateur hôte est Windows MultiPoint Server

Le concept de Windows MultiPoint Server est, en principe, le même que celui de Windows Server 2008 R2. Il nécessite une LAC Windows MultiPoint Server plutôt qu'une LAC RDS Windows. La LAC Windows Server et la LAC Windows MultiPoint Server sont donc nécessaires pour chaque utilisateur ou périphérique. Lorsque vous utilisez le bureau de l'ordinateur hôte en tant que terminal informatique, Windows MultiPoint Server nécessite également une LAC Windows Server et une LAC Windows MultiPoint Server pour le bureau de l'ordinateur hôte.

(Exemple 1)
Lorsque deux utilisateurs utilisent quatre ordinateurs ou projecteurs ainsi que le bureau de l'ordinateur hôte

- LAC Windows Server (LAC utilisateur) x 2
- LAC Windows MultiPoint Server x 2

(Exemple 2)
Lorsque six utilisateurs utilisent quatre ordinateurs ou projecteurs ainsi que le bureau de l'ordinateur hôte

- LAC Windows Server (LAC périphérique) x 4
- LAC Windows MultiPoint Server x 4

Présentation sans PC

Vous pouvez projeter des images JPEG et des contenus PtG stockés dans le périphérique USB comme une clé USB sans utiliser d’ordinateur.
Vous pouvez également faire une présentation efficace de ces derniers en utilisant la fonction AutoRun et la fonction diaporama.
Pour créer des contenus PtG, vous devez installer le logiciel “PtG Converter-Lite” contenu dans le CD-ROM joint.

Important :

- Le format de lecteur de clé USB à mémoire flash pris en charge est FAT32.
- Seule une partition logique de la clé USB est prise en charge.
- Le périphérique USB pris en charge est une mémoire auxiliaire ayant une consommation électrique inférieure à 5V/500mA.
- Limite de prévisualisation d’un fichier JPG :
  - Taille du fichier : 10 Mo ou moins
  - Pixel : 40 megapixels (24 bits) ou moins
  - Dimension : 8192*6144 ou moins
  - Nom du fichier : Les caractères ASCII sont pris en charge.
  - Miniature :
    La miniature du fichier (obtenue à partir d’EXIF) est prise en charge.
- Limite de prévisualisation d’un fichier PtG :
  - Nom du fichier : Les caractères ASCII sont pris en charge.
  - Miniature : La miniature du fichier est prise en charge.
- Présentation sans PC ne prend pas en charge l’image suivante :
  - Procédé étendu basé sur DCT
  - Procédé sans perte
  - Procédé hiérarchique
  - Balayage progressif
  - Un format d’entrée de YUV4:1:1, un niveau de gris avec MCU 16x16 pixels
  - Une largeur d’image décodée inférieure à 64 pixels pour YUV4:2:0/4:2:2 et 32 pixels pour YUV4:4:4
  - Une hauteur décodée inférieure à 32 pixels
  - Des images sources de 12 octets par échantillon

Installation de PtG Converter-Lite

A propos de PtG Converter-Lite

PtG Converter-Lite est un logiciel convertissant les fichiers PPT créés par Microsoft Office PowerPoint en fichiers PtG pouvant être projetés en utilisant la fonction Présentation sans PC. Les marques pause/page et les animations contenues dans les fichiers PPT sont également converties.

Fonctions

- Conversion de 20 pages de PPT maximum
- Conversion en 800 x 600 / 1024 x 768 / 1280 x 800*16bpp PtG

Configuration du système

- UC :
  Processeur Intel® Pentium® M 1,5 GHz ou supérieur
- Mémoire :
  256 Mo ou plus (recommandé)
- Système d’exploitation :
  Windows XP, Windows Vista et Windows 7
- Microsoft Office :
  Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007 et Microsoft Office 2010

Installer PtG Converter-Lite

Avant de commencer l’installation, lisez bien “ReadMe.txt” dans le CD-ROM. Copiez “PtG Converter-Lite_v200.exe”, qui se trouve dans le dossier TOOLS (Outils) du CD-ROM sur le disque dur de votre PC.

1. Double cliquez sur “PtG Converter-Lite_v200.exe”, et lancez le programme d’installation de PtG Converter-Lite.
2. Suivez les instructions à l’écran pour installer le logiciel.

Lors de la suppression de PtG Converter-Lite (Désinstallation)

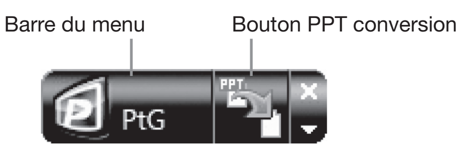
Important :

- Avant de désinstaller PtG Converter-Lite, il est recommandé de le quitter. Si l’application continue de fonctionner, la désinstallation ne pourra pas être effectuée normalement.

1. Sélectionnez [Start]-[All Programs]-[PtG Converter]-[Uninstall].
2. Suivez les instructions à l’écran pour désinstaller le logiciel.
   - Les fichiers journaux et de configuration sont automatiquement effacés.

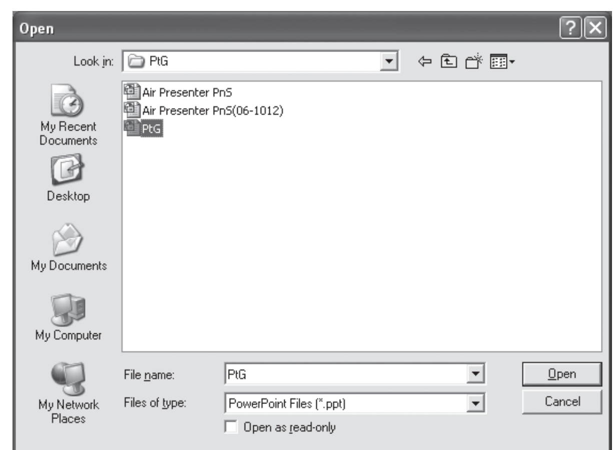
Conversion d’un fichier PPT en fichier PtG en utilisant le PtG Converter-Lite

1. Cliquez sur l’icône de PtG Converter-Lite “ ” pour exécuter le programme.

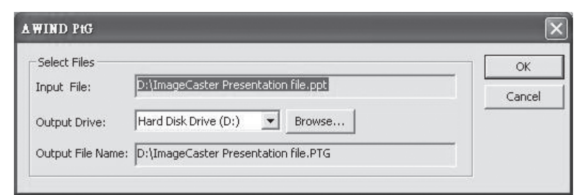


   - Barre du menu
     Cliquez avec le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu.
     - Output Resolution :
       Sélectionne la résolution du fichier PtG après la conversion.
     - Max Circle Animation :
       Sélectionne la durée max de l’animation.
     - About :
       Affiche les informations de la version du logiciel.
     - Exit :
       Quitte le PtG Converter-Lite.
   - Bouton PPT conversion :
     Démarre la conversion d’un fichier PPT en fichier PtG.

2. Cliquez sur le bouton PPT conversion.
   - L’écran de sélection de fichiers s’affiche.



3. Sélectionnez le fichier PPT que vous voulez convertir, et cliquez sur [Open].
   - L'écran de spécification de la destination et du nom du fichier s'affiche.



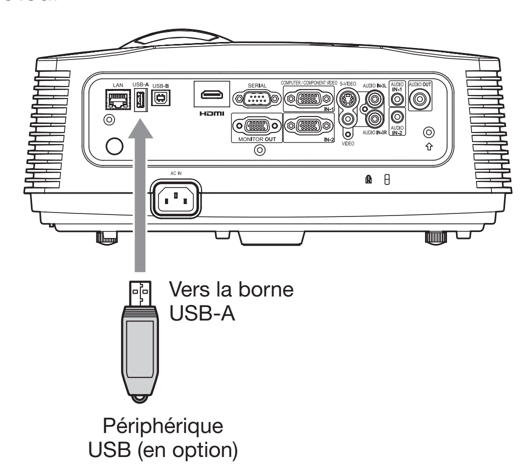
4. Réglez la destination et le nom du fichier.
   - Le fichier converti est sauvegardé dans le même dossier que le fichier d'origine par défaut.
   - Le nom du fichier converti est le même que celui de l'original par défaut.
5. Cliquez sur [OK] pour démarrer la conversion.
6. Lorsque la conversion est terminée, cliquez sur [OK].



Important :
- Tous les effets d'animation disponibles sur un écran d'ordinateur peuvent être convertis. Cependant, les éléments suivants ne sont pas pris en charge.
  - Les effets d'animation avec le réglage minuterie ou répétition
  - Les effets d'animation mettant 60 secondes ou plus dans un seul mouvement
  - Les pages ayant un réglage de temps d'arrêt de plus de 3 secondes
  - Les fichiers intégrés dans un objet VBA
  - Les fichiers intégrés dans un objet OLE

Connexion

Branchez un périphérique USB à la borne USB-A du projecteur.

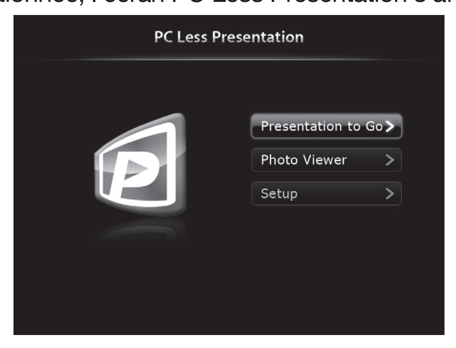


Important :
- La borne USB-A de ce projecteur est compatible USB 2,0.
- N'utilisez pas de répéteur multiport USB pour la connexion.

Exécution de la fonction Présentation sans PC

Sélectionner une entrée Présentation sans PC

1. Appuyez sur le bouton VIEWER de la télécommande ou sur le bouton COMPUTER du projecteur.
   - Chaque fois que vous appuyez sur le bouton COMPUTER, la source d'entrée permute entre Ordinateur1, Ordinateur2, HDMI, Affichage LAN, Affichage USB et Présentation sans PC.
   - Lorsque l'entrée Présentation sans PC est sélectionnée, l'écran PC Less Presentation s'affiche.



Configuration

2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ de la télécommande pour sélectionner Setup puis appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran de Setup s'affiche.



3. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un réglage et appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour changer le réglage.
   - AutoRun :
     Active ou désactive la fonction AutoRun et diaporama.

	AutoRun	Diaporama
OFF	Désactive.	Désactive.
PtG	Active les fichiers PtG.	Active tous les fichiers.
Photo	Active les fichiers JPEG.	Active tous les fichiers.

   - Interval :
     Règle l'intervalle de la marque de pause PtG ou du diaporama sur 5/10/30/60/300 secondes.
   - Repeat :
     Active ou désactive l'exécution de la répétition de la fonction AutoRun et diaporama des fichiers photo et PtG.
   - Sorting :
     Règle l'ordre de classement des fichiers par File Name (Ascending), File Name (Descending), Time (New to Old) ou Time (Old to New).
4. Pour revenir à l'écran PC Less Presentation, appuyez sur le bouton ENTER.

Afficher un fichier PtG

5. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ de la télécommande pour sélectionner Presentation to Go et appuyez sur le bouton ENTER.

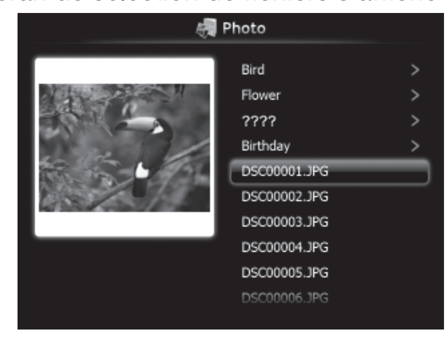
- L'écran de sélection de fichiers s'affiche.



6. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un fichier ou un dossier que vous voulez afficher et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Si vous sélectionnez un dossier, les noms de fichiers sous-jacents s'affichent. Puis, sélectionnez un fichier.
   - Une image s'affiche sur la page 1 de l'écran.
7. Changez la page en appuyant sur le bouton ▲, ▼ ou ▶.
   - Bouton ▲ : À la page précédente
   - Bouton ▼ : À la page suivante
   - Bouton ▶ : À la pause suivante
8. Appuyez sur le bouton ◀ pour quitter l'affichage.
   - L'écran retourne à l'écran de sélection de fichiers.

Afficher un fichier JPEG

5. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ de la télécommande pour sélectionner Photo Viewer et appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran de sélection de fichiers s'affiche.



6. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un fichier ou un dossier que vous voulez afficher et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Si vous sélectionnez un dossier, les noms de fichiers sous-jacents s'affichent. Puis, sélectionnez un fichier.
   - L'image du fichier sélectionné s'affiche sur l'écran.
7. Changez de fichier en appuyant sur le bouton ▲, ▼ ou ▶.
   - Bouton ▲ : Au fichier précédent
   - Bouton ▼ : Au fichier suivant
   - Bouton ▶ : Au fichier suivant
8. Appuyez sur le bouton ◀ pour quitter l'affichage.
   - L'écran retourne à l'écran de sélection de fichiers.

Affichage avec la fonction AutoRun

5. Créez un dossier "AUTORUN" dans le répertoire racine du périphérique USB à l'aide d'un ordinateur ou autre.
6. Sauvegardez un fichier PtG ou des fichiers JPEG dans le dossier AUTORUN.

   Important :
   - La fonction AutoRun prend en charge un seul fichier PtG. Si plusieurs fichiers PtG existent dans le dossier AUTORUN, le fichier PtG situé en haut de la liste est lu.
7. Branchez le périphérique USB à la borne USB-A.
   - Les fichiers précisés par le réglage AutoRun (PtG ou Photo) sont lus automatiquement.
8. Appuyez sur le bouton ENTER pour démarrer ou mettre la lecture sur pause.
9. Appuyez sur le bouton ▲, ▼ ou ▶ pour changer le fichier à lire.
   - Bouton ▲ : À la page précédente/fichier précédent
   - Bouton ▼ : À la page suivante/fichier suivant
   - Bouton ▶ : À la pause suivante/fichier suivant
10. Appuyez sur le bouton ◀ pour quitter l'affichage AutoRun.
    - L'écran retourne à l'écran de sélection de fichiers.

Affichage avec la fonction diaporama

5. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ de la télécommande pour sélectionner Presentation to Go ou Photo Viewer et appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran de sélection de fichiers s'affiche.
6. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un fichier ou un dossier que vous voulez afficher et appuyez sur le bouton ENTER.
   - Si vous sélectionnez un dossier, les noms de fichiers sous-jacents s'affichent. Puis, sélectionnez un fichier.
   - Lorsqu'un fichier PtG est sélectionné, le fichier s'affiche en diaporama.
   - Lorsqu'un fichier JPEG est sélectionné, tous les fichiers du même dossier que le fichier JPEG existants sont affichés en diaporama.
7. Appuyez sur le bouton ENTER pour démarrer ou mettre la lecture sur pause.
8. Appuyez sur le bouton ▲, ▼ ou ▶ pour changer le fichier à lire.
   - Bouton ▲ : À la page précédente/fichier précédent
   - Bouton ▼ : À la page suivante/fichier suivant
   - Bouton ▶ : À la pause suivante/fichier suivant
9. Appuyez sur le bouton ◀ pour quitter le diaporama.
   - L'écran retourne à l'écran de sélection de fichiers.

Terminer la Présentation sans PC

Débranchez le périphérique USB du projecteur.
Avant de débrancher, veillez à appuyer sur le bouton UNPLUG de la télécommande et sélectionnez [Oui] sur l'écran en appuyant sur le bouton ◀ ou ▶ et sur le bouton ENTER.

MAGNIFY

En appuyant sur la bouton MAGNIFY de la télécommande, vous pouvez augmenter la taille de l'image, afin d'en étudier les détails.

- Le mode ZOOM IMAGE ne fonctionne pas avec certains signaux d'entrée. Pour plus de détails, voir page 70.
- Le mode ZOOM IMAGE ne fonctionne pas avec un signal vidéo ou S-vidéo.

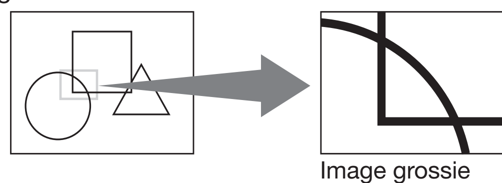


Image grossie

Pour utiliser le mode MAGNIFY :

1. Appuyez sur la bouton MAGNIFY.
    - Vous pouvez sélectionner la zone à agrandir en appuyant sur la bouton ▲, ▼, ◀ ou ▶ de la télécommande.
    - Vous pouvez changer le taux d'agrandissement de la zone sélectionnée en appuyant sur la bouton VOLUME ▲ ou ▼.
2. Appuyez à nouveau sur la bouton MAGNIFY pour quitter le mode ZOOM IMAGE.
    - L'écran normal apparaît.

Important :

- En mode ZOOM IMAGE, vous ne pouvez pas effectuer les actions suivantes :
    - Contrôle du volume
    - Affichage d'images 3D

Image fixe

Pour arrêter momentanément l'image (ou pour afficher une image fixe) :

Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande.

- L'image s'immobilisera momentanément.

Pour remettre l'image en mouvement :

Appuyez à nouveau sur la touche FREEZE de la télécommande.

Important :

- Ne pas afficher une image immobile pendant une durée prolongée, car les images rémanentes peuvent persister sur l'écran.

Verrouillage par mot de passe

Ce projecteur fournit la fonction verrouillage par mot de passe conçue pour empêcher les mauvaises opérations des enfants et régler l'accès contrôlé aux utilisateurs spécifiés. Si le verrouillage par mot de passe est activé, lorsque le projecteur est en marche, l'écran de démarrage (ou la page de garde) s'affiche et reste à l'écran jusqu'à la saisie du mot de passe. Lorsque le mot de passe est entré, l'écran de démarrage passe à l'écran de fonctionnement normal.

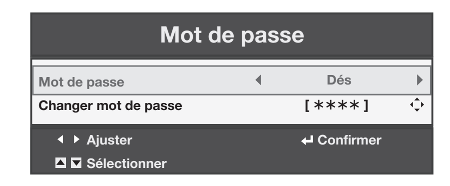
Pour régler un mot de passe:

(Voir page 22 pour connaître les réglages du menu.)

1. Affichez le menu Option.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Mot de passe.



3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le menu Mot de passe s'affiche.



4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Changer mot de passe.
5. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - L'écran de saisie du nouveau mot de passe s'affiche.



   - Lorsque le mot de passe est déjà réglé, l'écran de saisie de l'ancien mot de passe s'affiche. Dans ce cas, entrez l'ancien mot de passe en utilisant la même opération qu'à l'étape suivante et appuyez sur la touche ENTER. L'écran de saisie du nouveau mot de passe s'affiche.
6. Entrez le mot de passe de 4 chiffres à l'aide des boutons ▲, ▶, ▼ et ◀ sur la télécommande comme montré ci-dessous.

   (▲=1, ▼=2, ◀=3, ▶=4)
   - Pour annuler la procédure, appuyez sur le bouton MENU.
7. Saisissez à nouveau votre mot de passe pour confirmer.
8. Appuyez sur le bouton MENU pour quitter le menu.

Pour activer ou désactiver le verrouillage par mot de passe:

(Voir page 22 pour connaître les réglages du menu.)

1. Affichez le menu Option.
2. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Mot de passe.
3. Appuyez sur le bouton ENTER.
   - Le menu Mot de passe s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner Mot de passe.



5. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner Act ou Dés.
6. Appuyez sur le bouton MENU pour quitter le menu.

Important :

- Pour désactiver le verrouillage par mot de passe lorsque l'écran de saisie du mot de passe est affiché, appuyez simultanément sur les touches MENU et ENTER du projecteur pendant 3 secondes.

Supervision et contrôle par ordinateur

Vous pouvez superviser et contrôler le fonctionnement du projecteur à l'aide d'un ordinateur personnel via un réseau LAN.

Principales fonctions

ProjectorView Global+

Contrôle de groupe de projecteurs / Logiciel de supervision d'application

- Commande par lot d'un projecteur autonome/de plusieurs projecteurs
- Fonction de programmation pour la mise en marche/l'arrêt chaque jour de la semaine
- Vérification de chaque état du projecteur et détection de vol
- Réglage de la Config IP du projecteur
- Activation de Visual PA2 pour afficher les caractères spécifiés sur l'écran du projecteur
- La fonction Text Speech du projecteur pour lire à haute voix les messages affichés dans la fenêtre Visual PA2

AMX Device discovery

Le système contrôleur d'AMX permet d'observer et de contrôler le projecteur.

Crestron RoomView Connected™

Le projecteur est monitoré et contrôlé par le système de contrôle et le logiciel de Crestron Electronics, Inc.

PJLink™

Ce projecteur prend en charge le protocole de contrôle standard PJLink™. Vous pouvez contrôler et surveiller le fonctionnement de projecteurs de différents modèles et de différents fabricants à l'aide de la même application.

Sur le ProjectorView Global+

- Pour plus de détails, reportez-vous au “Utilitaire de contrôle LAN Manuel d'utilisation” contenu dans le CD-ROM.

Sur AMX Device Discovery

- AMX propose une technologie pour faciliter l'assemblage du système contrôleur AMX et des appareils qui lui sont dédiés.
  Pour les détails, reportez-vous au site WEB d'AMX.
  URL http://www.amx.com/

Sur Crestron RoomView Connected™

- Crestron Electronics, Inc. propose une technologie pour faciliter l'assemblage du système contrôleur Crestron et des appareils qui lui sont dédiés.
  Pour les détails, reportez-vous au site WEB de Crestron Electronics, Inc.
  URL http://www.crestron.com
  URL http://www.crestron.com/getroomview/

À propos de PJLink™

- Si vous souhaitez utiliser la fonction PJLink™, vous devez disposer du logiciel d'application PJLink™.
- Pour utiliser cette fonction, réglez la certification réseau correctement et selon le réglage de l'application réseau utilisée (Voir page 35).
- Pour les spécifications de PJLink™, accédez au site Web de Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMIA). (http://pjlink.jbmia.or.jp/english)
- Ce projecteur est entièrement conforme aux spécifications de JBMIA PJLink™ Classe 1. Il supporte toutes les commandes définies par PJLink™ Classe 1, et sa conformité avec les spécifications standard PJLink™ Version 1,0 a été vérifiée.

Important :

- Reportez-vous à la page suivante concernant les commandes pour PJLink™.
- Le contrôle pourrait ne pas être effectué correctement ou les données moniteur pourraient ne pas être obtenues correctement dans les conditions suivantes :
  - · Pendant l'attente
  - · Pendant la commutation de la source d'entrée
  - · Pendant l'exécution du positionnement automatique
  - · Lors de sourdine AV
  - · Pendant le traitement d'une commande
  - · Quand l'écran d'accueil apparaît après la mise sous tension
- Lors de sourdine AV, etc., cela peut prendre environ 5 secondes avant de recevoir une réponse à la commande.
- Utilisez 1 contrôleur pour contrôler/surveiller 1 projecteur.
- Consultez le mode d'emploi de l'application PJLink™ que vous utilisez sur la manière de contrôler/surveiller à l'aide de PJLink™.
- Lorsque vous commandez l'état de fonctionnement du projecteur en utilisant cette fonction par l'émission de commandes d'interrogation successives, émettez une commande d'interrogation après avoir reçu la réponse à la commande d'interrogation précédente depuis le projecteur.

Connexion

Concernant les détails de la connexion, voir “Utilitaire de contrôle LAN Manuel d’utilisation” dans le CD-ROM.

Lorsque Mode veille dans le menu Mode éco dans le menu Installation du projecteur est configuré sur Bas, le réseau local est désactivé. Pour activer le réseau local, réglez Mode veille sur LAN. (Voir page 27.)

Configurez les réglages initiaux dans un premier temps.
Ils sont accessibles à partir du menu principal (voir pages 35 à 39) ou de ProjectorView Global+.
Pour plus de détails sur ProjectorView Global+, reportez-vous au “Utilitaire de contrôle LAN Manuel d’utilisation” contenu dans le CD-ROM.

Utilisation des modes d’emploi

Le “Manuel utilisateur de l’utilitaire de contrôle LAN” sont disponibles en format PDF sur ce CD-ROM.

Ouverture du Manuel:
1. Charger le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrir le CD-ROM “PROJECTOR”.
3. Double-cliquer sur “MANUAL_LAN.HTML” à l’intérieur du CD-ROM. Une liste de choix de langue pour le mode d’emploi d’affichera.
4. Déplacer le pointeur de la souris sur la langue désirée et cliquer.

Commandes compatibles PJLink™

Le tableau ci-dessous répertorie les commandes de contrôle du projecteur à l’aide du protocole PJLink™.

Commande	Description	Remarque (paramètre)
POWR	Contrôle de l’alimentation	0 = veille 1 = sous tension
POWR ?	Requête relative à l’état de l’alimentation	0 = veille 1 = sous tension 2 = refroidissement 3 = préchauffage
INPT	Commutation de l’entrée	11 = Ordinateur1 12 = Ordinateur2 21 = Video 22 = S-Video 31 = HDMI 41 = Présentation sans PC 42 = Affichage USB 51 = Affichage LAN
INPT ?	Requête relative à la commutation de l’entrée	
AVMT	Contrôle de la mise en sourdine	30 = sourdine vidéo et audio désactivée 31 = sourdine vidéo et audio activée
AVMT ?	Requête relative à l’état de la mise en sourdine	
ERST ?	Requête relative à l’état d’erreur	1er octet: erreur du ventilateur, 0 ou 2 2ème octet: erreur de la lampe, 0 à 2 3ème octet: erreur de température, 0 ou 2 4ème octet: capot ouvert, 0 ou 2 5ème octet: toujours 0 6ème octet: autre erreur, 0 ou 2 0 à 2 signifie: 0 = aucune erreur détectée, 1 = avertissement, 2 = erreur
LAMP ?	Requête relative à l’état de la lampe	1ère valeur (1 à 5 chiffres): durée totale de fonctionnement de la lampe (Cet élément montre le temps d’exploitation (en heures) d’une lampe calculé en considérant que le Mode lampe est sur Bas.) 2ème valeur: 0 = lampe éteinte, 1 = lampe allumée
INST ?	Requête relative aux entrées disponibles	La valeur suivante est renvoyée: “11 12 21 22 31 41 42 51”
NAME ?	Requête relative au nom du projecteur	Le nom du projecteur réglé dans le menu Config. Réseau ou la fenêtre réglage Crestron RoomView est retourné.
INF1 ?	Requête relative au nom du fabricant	Le nom “MITSUBISHI” est renvoyé.
INF2 ?	Requête relative au nom du modèle	Le nom “UD740” est renvoyé.
INF0 ?	Requête relative à d’autres informations	Aucune autre information n’est disponible. Aucun paramètre n’est renvoyé.
CLSS ?	Requête relative à la classe	La valeur “1” est renvoyée.

- Ce projecteur est entièrement conforme aux spécifications de JBMIA PJLink™ Classe 1. Il supporte toutes les commandes définies par PJLink™ Classe 1, et sa conformité avec les spécifications standard PJLink™ Version 1,0 a été vérifiée.

Remplacement de la lampe

Ce projecteur est équipé d'une lampe permettant de projeter des images. Cette lampe est un consommable. Elle peut brûler ou perdre de sa luminosité en cours d'utilisation. Dans ce cas, remplacez-la par une lampe neuve dès que possible. Utilisez uniquement une lampe neuve vendue séparément et spécifiquement destinée au ce projecteur. Pour plus d'informations, consultez votre revendeur.

Lampe de rechange pour le UD740U : VLT-XD700LP

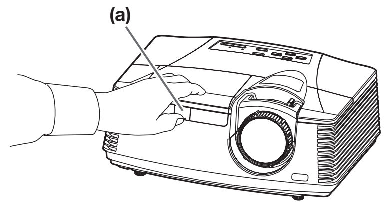
Attention :

- Ne retirez pas la lampe juste après avoir utilisé le projecteur. Vous risqueriez de vous brûler, car lorsqu'elle est utilisée, la lampe devient très chaude.
- Avant de remplacer la lampe, appuyez sur la touche POWER pour éteindre la lampe et attendez deux minutes, afin que la lampe refroidissent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et attendez une heure, afin que la lampe soit complètement froide.
- Ne retirez la lampe que lorsque vous devez la remplacer. Une mauvaise manipulation peut provoquer des blessures ou un incendie.
- Ne pas toucher la lampe à main nue et ne pas la cogner. Bien fixer la lampe en place. Toute fausse manœuvre risque de résulter en explosion.
- Veillez à ne pas faire tomber la vis de fixation de la lampe dans le projecteur. Veillez également à n'introduire aucun objet métallique ou inflammable à l'intérieur de l'appareil : cela pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique. Si un objet tombe dans l'appareil, débranchez-le et contactez votre revendeur.
- Fixez soigneusement la lampe afin d'éviter tout risque de dysfonctionnement ou d'incendie.
- Si la lampe se cassait, de petits fragments de verre pourraient tomber dans les aérations et certains pourraient rester coincés à l'intérieur du projecteur ou du boîtier de la lampe. Lorsque vous retirez le boîtier de la lampe, veillez à retourner le projecteur et à tenir la poignée du boîtier de la lampe, afin d'éviter de vous blesser avec les éclats de verre.
- Si la lampe se casse, ne secouez pas le boîtier de la lampe et ne le tenez pas au-dessus de votre visage après l'avoir retiré. Des éclats de verre risquent de tomber et vous pourriez vous blesser les yeux.
- Lors du retrait de la lampe du projecteur suspendu au plafond, utilisez la fixation de rechange de lampe fournie avec le projecteur ou la lampe fournie en option afin d'éviter l'éparpillement de fragments de verre.
- Veillez à utiliser une lampe destinée à ce projecteur, à savoir VLT-XD700LP pour UD740U, sous peine d'endommager le projecteur.

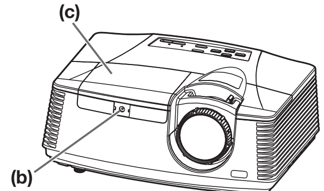
A) Lorsque le projecteur est placé sur la table

Veillez à ce que le projecteur soit bien maintenu en place.

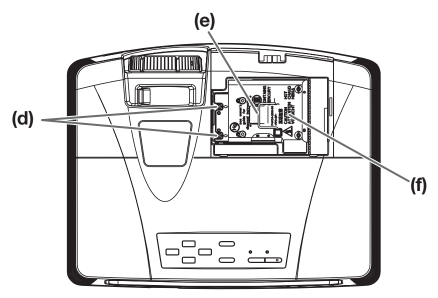
1. Retirez le cache (a) de la vis fixant le capot de la lampe avec un ongle. Si vous n'y parvenez pas, utilisez un outil à pointe fine, tel qu'un tournevis à tête plate.



2. Dévissez la vis (b) et faites glisser le capot du logement de la lampe (c) afin de le retirer.



3. Desserrez les deux vis (d) de l'unité de la lampe, puis retirez cette unité (f) en tirant la poignée (e).



Attention :

- Lors du remplacement de la lampe, ne desserrez aucune vis autre que les deux vis (d), sous peine de provoquer une panne du projecteur.
- Retirez délicatement l'unité de lampe du projecteur. Si vous la retirez rapidement, vous risquez de casser la lampe et d'éparpiller des fragments de verre.
- Ne renversez pas de liquide sur l'unité de lampe retirée et ne placez pas celle-ci à proximité d'un objet inflammable ou à portée d'un enfant afin d'éviter tout risque de blessure ou d'incendie.

4. Insérez l'unité de la lampe, puis fixez-la fermement avec les deux vis.
5. Fixez de nouveau le capot du logement de la lampe avec la vis (b), puis remettez en place le capot (a).

Attention :

- Vérifiez que le capot est bien maintenu en place, sinon le témoin d'alimentation (POWER) clignotera en rouge et en vert alternativement, empêchant par la même le démarrage du projecteur.

B) Lorsque le projecteur est suspendu au plafond

Lors du retrait de l'unité de la lampe du projecteur suspendu au plafond, veillez à toujours utiliser la fixation de rechange de lampe afin de vous protéger contre les fragments de verre, etc.

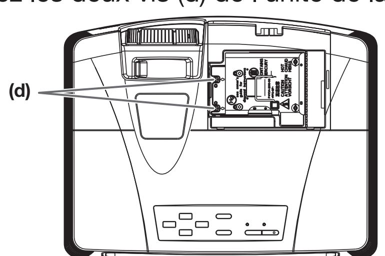
- Lorsque vous devez remplacer l'unité de lampe alors que le projecteur est fixé au plafond, contactez votre revendeur.

1. Retirez le capot du logement de la lampe en suivant les procédures 1 et 2 décrites à la section "A) Lorsque le projecteur est placé sur la table".

Attention :

- Lorsque vous ouvrez le capot du logement de la lampe en vue de remplacer cette dernière sur le projecteur suspendu au plafond, faites attention car il est possible qu'il y ait à l'intérieur des fragments de verre.

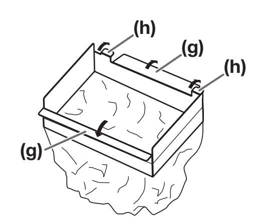
2. Desserrez les deux vis (d) de l'unité de la lampe.



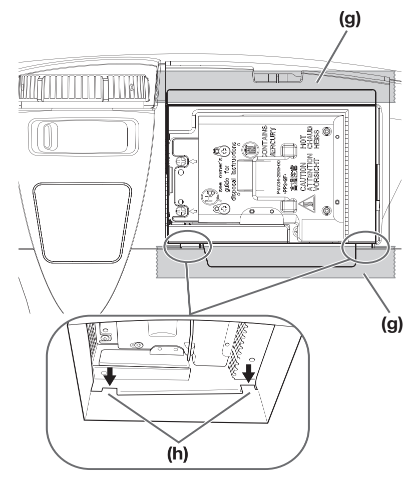
Attention :

- Lors du remplacement de la lampe, ne desserrez aucune vis autre que les deux vis (d), sous peine de provoquer une panne du projecteur.

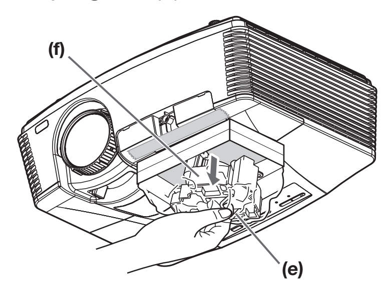
3. Assemblez la fixation de rechange de lampe en pliant deux sections adhésives (g) et deux sections de découpe (h) le long de la ligne de pliage, comme illustré.



4. Insérez les deux sections de découpe (h) dans la fente sur le projecteur, collez les deux sections adhésives (g) avec le scotch fourni dans la fixation de rechange de lampe, puis fixez cette dernière au projecteur.



5. Retirez l'unité de la lampe (f) de la pochette en la tirant par la poignée (e).



6. Retirez le ruban fixant la fixation de rechange de lampe, puis retirez cette dernière avec l'unité de la lampe restant dans la pochette.

Attention :
- Retirez délicatement l'unité de lampe du projecteur. Si vous la retirez rapidement, vous risquez de casser la lampe et d'éparpiller des fragments de verre.
- Ne renversez pas de liquide sur l'unité de lampe retirée et ne placez pas celle-ci à proximité d'un objet inflammable ou à portée d'un enfant afin d'éviter tout risque de blessure ou d'incendie.

7. Insérez l'unité de la lampe, puis fixez-la fermement avec les deux vis.
8. Fixez de nouveau le capot du logement de la lampe avec la vis (b), puis remettez en place le capot (a).

Attention :
- Vérifiez que le capot est bien maintenu en place, sinon le témoin d'alimentation (POWER) clignotera en rouge et en vert alternativement, empêchant par la même le démarrage du projecteur.

Remise à zéro du compteur de durée d'utilisation de la lampe

Branchez le cordon d'alimentation et réinitialisez la durée de fonctionnement de la lampe en appuyant simultanément sur les touches ◀, ▶ et POWER du panneau de commande pendant 3 secondes.

Important :
- Si vous n'appuyez pas simultanément sur ces trois touches, la durée d'utilisation de la lampe ne sera pas remise à zéro.
- Lorsque le voyant STATUS s'allume pour sortir, cela signifie que le compteur de durée d'utilisation de la lampe a été correctement remis à zéro.
- Si le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement, le projecteur ne s'allumera pas.
- N'oubliez pas de remettre le compteur de durée d'utilisation de la lampe à zéro chaque fois que vous remplacez la lampe.
- Remettez le compteur de durée d'utilisation de la lampe à zéro uniquement lorsque vous remplacez la lampe.

Attention :
- La lampe est fragile. Si elle se casse, veillez à ne pas vous couper avec les éclats de verre.
- Pour obtenir une lampe neuve, contactez votre revendeur.

Intervalle de remplacement de la lampe

L'intervalle de remplacement de la lampe recommandé est d'environ 5000 heures[*1*2] d'utilisation consécutive. L'intervalle varie en fonction de l'environnement de fonctionnement et peut être plus court que 5000 heures[*1*2]. Une diminution de la luminescence et/ou de la luminosité des couleurs indique que la lampe doit être remplacée. Lorsque la durée d'utilisation de la lampe dépasse 3750 heures[*1], le voyant clignotera du vert au rouge (lorsque la lampe est allumée; si elle n'est pas allumée, le voyant s'allumera en rouge) et le message de remplacement de la lampe apparaîtra à l'écran pendant une minute chaque fois que la lampe sera allumée. Après avoir utilisé la lampe pendant environ 4750 heures[*1], le message de remplacement (Replacement de la lampe) apparaîtra ensuite à l'écran pendant une minute, toutes les 25 heures[*1]. **Lorsque la durée d'utilisation de la lampe dépasse 5000 heures[*1*2], le projecteur s'éteint automatiquement et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce que la lampe soit remplacée et le compteur de durée d'utilisation remis à zéro.**

*1: Lorsque Mode lampe du menu Installation est réglé sur Bas. Lorsque le réglage est sur Standard, cette durée est raccourcie.
*2: Lorsque Mode lampe est réglé sur Standard, cette durée est raccourcie à 3000 heures.

Important :
- N'ouvrez pas le capot du logement de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond ou est installé à un emplacement surélevé. Des fragments peuvent tomber de l'intérieur de la lampe si celle-ci est cassée. Lorsque vous devez remplacer la lampe par une lampe neuve, contactez votre revendeur.

Attention :
- Ce projecteur utilise une lampe qui contient du mercure. L'élimination de la lampe ou du projecteur avec la lampe peut être soumise à législation pour des raisons environnementales.

Dépannage

Avant d’envoyer le projecteur en réparation, consultez les informa ci-dessous. Si les symptômes persistent, n’utilisez plus le projecteur, débranchez la prise électrique et contactez votre revendeur.

Les images ne sont pas projetées à l’écran.

<table>
<tr><th>Problème</th><th>Solution</th></tr>
<tr><td>Mise sous tension impossible.</td><td>• Vérifiez si les voyants sont éteints ou allumés (dans ce cas, vérifiez également leur couleur et s’ils clignotent ou non).
<table>
<tr><th>POWER</th><th>STATUS</th><th>Solution</th></tr>
<tr><td>Arrêt</td><td>Arrêt</td><td>• Branchez le cordon d’alimentation sur le projecteur.
• Branchez le cordon d’alimentation sur une prise secteur.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Rouge fixe</td><td>Arrêt</td><td>• Si des objets sont coincés dans les grilles d’entrée et de sortie d’air, retirez-les et faites ce qui suit.
1. Débranchez le cordon d’alimentation de la prise secteur.
2. Attendez que le projecteur ait refroidi.
3. Branchez le cordon d’alimentation sur la prise secteur.
4. Appuyez sur la touche POWER.</td></tr>
<tr><td>Orange clignotant</td><td>• Si des objets coincent les grilles d’entrée ou de sortie d’air, retirez-les.
• N’exposez pas les grilles de sorties d’air à de l’air chaud émis par un appareil chauffant.</td></tr>
<tr><td>Vert clignotant</td><td>• Lorsque le voyant STATUS arrête de clignoter, appuyez sur la touche POWER.
• Si vous débranchez le cordon d’alimentation alors que le ventilateur tourne encore, la lampe risque de ne pas s’allumer avant environ une minute, la prochaine fois que vous rebrancherez le cordon d’alimentation.
• Après s’être éteinte, la lampe ne peut plus se rallumer pendant environ une minute.
• Appuyez plusieurs fois sur la touche POWER.</td></tr>
<tr><td>Rouge fixe</td><td>• Remplacez la lampe. (La lampe a atteint la fin de sa durée de vie.)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Rouge/vert clignotant</td><td>Arrêt</td><td>• Fixez le capot du logement de la lampe sur le dessus.</td></tr>
<tr><td>Fixe ou clignotant</td><td>• Débranchez le cordon d’alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Aucune image ne s’affiche à l’écran.</td><td>• Annulez la mise en sourdine du signal audio/vidéo en appuyant sur la bouton AV MUTE.
• Vérifiez que le cache de l’objectif a été enlevé.
• L’allumage de la lampe peut prendre environ 1 minute.
• Dans des cas très rares, elle peut ne pas s’allumer. Le cas échéant, attendez quelques minutes puis recommencez.
• Si le projecteur a été mis hors tension avant le refroidissement suffisant de la lampe, le ventilateur peut se mettre en marche et le bouton POWER risque de ne pas fonctionner après la mise sous tension. Appuyez sur le bouton POWER pour que le voyant POWER s’allume fixe de nouveau.
• Vérifiez que la grille d’entrée d’air est propre.
• Vérifiez que le capot de la lampe est fermé. (Voir page 60 ou 61.)
• Vérifiez que les câbles raccordés aux périphériques extérieurs ne sont pas coupés.
• Si vous utilisez un prolongateur, remplacez-le par le câble fourni avec l’équipement pour vérification. Si les images sont affichées correctement, ajoutez un amplificateur de signal RVB au prolongateur.</td></tr>
<tr><td>L’alimentation est coupée.</td><td>• Il se peut que l’entrée d’air ou la grille de sortie d’air soit bloquée. (Dans un tel cas, le voyant STATUS clignote en orange.)
→ Retirez les objets qui bloquent l’entrée d’air ou la grille de sortie d’air et effectuez les opérations suivantes.
1. Attendez que le ventilateur d’aspiration et/ou le ventilateur d’extraction s’arrête. (Attendez que le voyant STATUS s’éteigne.)
2. Débranchez le cordon d’alimentation de la prise secteur.
3. Attendez environ 10 minutes.
4. Branchez le cordon d’alimentation sur la prise secteur.
5. Appuyez sur la bouton POWER.
• Lorsque le voyant STATUS s’allume en rouge, cela signifie que la lampe doit être remplacée. Dans ce cas, remplacez la lampe.
• Vérifiez que Alim. auto. désact. a été réglé sur Dés.
• Si la lampe est endommagée, elle risque de s’éteindre après une certaine durée de fonctionnement.</td></tr>
</table>

Les images ne sont pas projetées à l'écran. (suite)

Problème	Solution
L'écran permettant d'entrer le mot de passe apparaît.	• Le Mot de passe dans le menu Mot de passe a été réglé sur Act pour activer le verrouillage par mot de passe. → Entrez le mot de passe ou contactez la personne en charge de la gestion du projecteur. (Voir page 57.)
"Pas de Signal" s'affiche.	• Mettez l'appareil connecté sous tension ou vérifiez si celui-ci fonctionne correctement. • Vérifiez si l'appareil externe émet un signal de sortie. (Ce contrôle est particulièrement conseillé si l'appareil externe utilisé est un ordinateur portable.) • Vérifiez si le câble connecté à l'appareil externe n'est pas endommagé. • Vérifiez si le projecteur est connecté à l'appareil externe à l'aide des bornes correctes. • Vérifiez si l'appareil connecté est correctement sélectionné comme source d'entrée. • Si vous utilisez une rallonge, remplacez-la par le câble fourni et contrôlez si les images sont projetées correctement. Si les images sont projetées correctement, utilisez un amplificateur de signal RVB avec la rallonge.

Les images ne s'affichent pas correctement.

Problème	Solution
Les images projetées tremblent. Les images projetées sont décalées.	• Vérifiez si le câble connecté à l'appareil externe n'est pas sur le point de se rompre. • Connectez fermement la prise du câble au connecteur de l'appareil externe. • Projetez une image contenant beaucoup de caractères sans zones noires et appuyez sur la touche AUTO POSITION. • Il arrive parfois que certains ordinateurs émettent des signaux ne répondant pas aux spécifications. Dans un tel cas, modifiez le réglage de Détection de signal dans le menu Option et appuyez sur la touche AUTO POSITION. Si la position (et la taille) des images projetées est toujours incorrecte, effectuez un réglage à l'aide du menu Signal. (Pour plus de détails, voir le diagramme de la page 33.)
Les images projetées sont déformées.	• Réglez le projecteur et l'écran de façon à ce qu'ils soient perpendiculaires l'un par rapport à l'autre. (Voir page 15.)
Les images projetées sont sombres.	• Réglez les options Luminosité et Contraste dans le menu Photo. (Voir page 31.) • Les images 3D affichées sur le projecteur deviennent plus sombres. Cela est normal et n'indique pas un dysfonctionnement du projecteur. • Lors de l'affichage d'images 2D, réglez 3D du menu Photo sur Auto ↵ (pour l'entrée HDMI uniquement) ou sur Dés ↵. (Lorsque Auto ↵ est sélectionné, seules les images 3D s'assombrissent.) • Remplacez la lampe. (Voir page 60.)
Les images projetées sont floues.	• Réglez la mise au point. (Voir page 16.) • Nettoyez l'objectif. • Appuyez sur la bouton ◀ ou ▶ de la télécommande pour éliminer le tremblement. • Réglez les options Suivi et Synchro fine du menu Signal. (Voir page 25.) • Réglez Surbalayage, dans le menu Signal, à 100%. (Voir page 25.) • Réglez la valeur de la correction trapézoïdale à 0 à l'aide de la touche KEYSTONE. (Voir page 15.) • Réglez les options Luminosité et Contraste dans le menu Photo. (Voir page 31.) • Réglez le projecteur et l'écran de façon à ce qu'ils soient perpendiculaires l'un par rapport à l'autre. (Voir page 15.)
Des images "fantômes" restent à l'écran.	• La qualité de l'image peut être améliorée en projetant continuellement une image avec une luminosité régulière. (Ce phénomène d'images "fantômes" peut se produire lorsqu'une image fixe est affichée sur l'écran pendant un certain temps.)
Vous observez des points blancs sur les images projetées. Vous observez des points noirs sur les images projetées.	• Il ne s'agit pas d'une anomalie. Ce phénomène est normal avec un projecteur DLP™. (Un très petit nombre de pixels visibles ou invisibles peuvent persister à tout moment. Mais cela n'indique pas un dysfonctionnement du système. Plus de 99,99 % des pixels sont actifs.)

Les images ne s'affichent pas correctement. (suite)

Problème	Solution
Les images projetées présentent de fines bandes.	• Ce symptôme est dû à une interférence avec la surface de l'écran et ne constitue pas une panne. Remplacez l'écran ou modifiez légèrement la mise au point. • Un traînage vertical ou horizontal peut apparaître sur l'image projetée, selon le type du lecteur DVD, de la console de jeu ou de l'ordinateur utilisé. Dans ce cas, vous pouvez réduire ce traînage en activant LPF.
Les images projetées ondulent.	• Vérifiez le bon en fichage des prises des câbles sur les périphériques extérieurs. • Éloignez le projecteur de tout appareil émettant des ondes radio parasites. • Lors du réglage de la correction trapézoïdale, l'image peut ne pas s'afficher correctement selon le type du signal d'entrée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. Dans ce cas, corrigez à nouveau la correction trapézoïdale de telle façon que la correction soit minimale.
La nuance est incorrecte.	• Vérifiez que les câbles raccordés aux périphériques extérieurs ne sont pas coupés.
La teinte des images projetées est incorrecte.	• Si le réglage de Entrée ordinateur du menu Signal ne correspond pas au réglage de sortie RVB/YCbCr du périphérique extérieur même lorsque la source d'entrée est différente de Ordinateur (par exemple, lorsque la source d'entrée est HDMI), toute l'image devient rouge ou verte. → Vérifiez si le paramètre Entrée ordinateur du menu Signal est correctement réglé. (Voir page 25.) • Vérifiez si le câble connecté à l'appareil externe n'est pas endommagé.
Différences de teintes des couleurs.	• Lorsque vous comparez les images projetées par deux projecteurs, les teintes des images affichées peuvent varier à cause de la différence entre leurs composants optiques. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. • Lorsque vous comparez l'image projetée par ce projecteur avec celle affichée par la télévision ou un écran de PC, les teintes des images affichées peuvent varier à cause de la différence de capacité de reproduction des couleurs. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
Seules les zones mobiles des images transmises par l'ordinateur ne sont pas affichées.	• Cela est dû à l'ordinateur utilisé. Contactez le fabricant de votre ordinateur.
Les images projetées sont obscurcies.	• Alignez la résolution de sortie de votre ordinateur sur celle du projecteur. Pour savoir comment changer la résolution de sortie de votre ordinateur, contactez le fabricant de votre ordinateur. (Voir page 70.) • Certaines images et certains textes sont obscurcis lors du réglage de la distorsion trapézoïdale. Dans ce cas, utilisez le projecteur sans appliquer le réglage de la distorsion trapézoïdale. (Voir page 15.)
Des parasites apparaissent autour de l'image.	• Des parasites peuvent apparaître autour de certaines images enregistrées, de DVD notamment. Dans ce cas, diminuez la valeur de réglage de Surbalayage du menu Signal. (Voir page 25.)
Vous observez un papillotement des images projetées.	• Après avoir appuyé sur le bouton POWER ou ON sur la télécommande, ou après avoir changé le réglage du Mode lampe, il est possible que les images scintillent jusqu'à ce que la lampe s'allume de manière stable. Ce papillotement est normal. • Lorsque vous sélectionnez le signal en entrée, Auto Position et Image, il est possible que l'image projetée clignote provisoirement. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
Les images du projecteur sont saccadées.	• Il se peut que le projecteur vibre. Réglez Trapèze auto sur Dés ou baissez le bouton VOLUME ▼ de la Télécommande.

Autres

Problème	Solution
Les grilles de sortie d'air dégagent de l'air chaud.	• Cet air est dû au refroidissement interne du projecteur. Vous sentez peut-être de l'air chaud: il ne s'agit pas d'un symptôme de panne.
Audio n'est émis.	• Vérifiez si le volume n'est pas réglé trop bas. • Vérifiez le réglage du paramètre Entrée audio. • Lorsque le périphérique externe est connecté au moyen d'un câble HDMI, réglez sa sortie audio sur la sortie PCM.

Autres (suite)

Problème	Solution
Impossible d'utiliser le menu.	• Il se peut que des parasites provoquent un dysfonctionnement des micro-ordinateurs à l'intérieur du projecteur. → Appuyez sur la bouton POWER pour éteindre la lampe et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur murale. Attendez environ 10 minutes, branchez le cordon d'alimentation et essayez à nouveau.
"Température!!" s'affiche.	• Ce message s'affiche lorsque la température ambiante est trop élevée. Si la température reste élevée, la lampe s'éteindra automatiquement. → Faites en sorte que la température ambiante n'atteigne pas des niveaux trop élevés. • Cette indication s'affiche lorsque les grilles d'entrée ou de sortie d'aération sont bloquées. Lorsqu'elles restent bloquées, la lampe s'éteint. → Retirez les objets bloquant les grilles d'entrée ou de sortie d'aération.
Le symbole ⃠ apparaît.	• Ce symbole apparaît lorsque vous avez effectué une mauvaise manoeuvre. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
La télécommande ne fonctionne pas très bien ou pas du tout.	• Vérifiez si la batterie est bien installée dans la télécommande ou si elle n'est pas trop faible. (Voir page 8.) • Veillez à ne pas exposer le capteur de la télécommande à la lumière directe du soleil ou à une lumière fluorescente. (Voir page 8.) • Utilisez la télécommande en respectant son rayon d'action. (Voir page 8.) • Utiliser la télécommande à au moins 10 cm du projecteur.
Le ventilateur fait du bruit en mode veille.	• Lorsque Mode veille dans le menu Mode éco dans le menu Installation est configuré sur Sortie haut-parleur ou Sortie moniteur, les ventilateurs tournent à très basse vitesse pendant la pause après le branchement du cordon d'alimentation (avec une vitesse de rotation très élevée de 5 secondes au début) et après l'arrêt de la lampe. Cela sert à refroidir le projecteur exécutant différentes fonctions pendant la veille et cela n'est pas une défaillance.
Bruit anormal.	• Étant donné que la roue chromatique tourne à grande vitesse, des bruits métalliques peuvent parfois se produire. Il ne s'agit pas d'un symptôme de panne.
Les images ne sont pas en 3D. * Utilisez des lunettes 3D disponibles dans le commerce prenant en charge le système DLP™ Link™. Aucunes lunettes 3D ne sont fournies avec le projecteur.	• Le mode 3D du projecteur est-il correctement réglé? → Réglez le mode 3D du menu Photo du projecteur en fonction de l'image (Auto ↵, Côte à côte ↵, Haut et bas ↵ ou Séquentiel de trame ↵). • Affichez les images 3D en face de l'écran. S'il existe un angle par rapport à l'écran, vous ne pourrez peut-être pas voir les images 3D correctement. • Y a-t-il un obstacle entre les lunettes 3D et l'écran ? Y a-t-il un autocollant ou une étiquette sur le capteur des lunettes 3D ? → Les lunettes 3D fonctionnent en recevant des signaux des images affichées. Vérifier qu'aucun obstacle ne se trouve entre les lunettes 3D et l'écran. • Regardez-vous les images de très près ? → Regarder les images de très près peut empêcher l'effet 3D. Regardez les images d'une distance appropriée. • Un éclairage fluorescent peut perturber la synchronisation des lunettes 3D. Éteignez l'éclairage fluorescent. • Les lunettes 3D sont-elles éteintes ? → Allumez les lunettes 3D. • Les signaux énumérés dans le tableau de la page 71 peuvent être affichés au format 3D. Vous ne pouvez pas afficher d'autres signaux au format 3D, même lorsque vous réglez 3D du menu Photo sur Auto ↵, Côte à côte ↵, Haut et bas ↵ ou Séquentiel de trame ↵. • Il est possible que vous n'obteniez pas l'effet 3D, selon les capacités de votre ordinateur (dont la carte graphique, la mémoire et le processeur). • L'affichage d'images 3D est impossible lorsque la source d'entrée Affichage LAN, Affichage USB, ou Présentation sans PC est sélectionnée. • Certaines lunettes 3D peuvent ne pas fonctionner avec ce projecteur. Demandez confirmation à votre revendeur.
Il y a un problème avec les images 3D. * Utilisez des lunettes 3D disponibles dans le commerce prenant en charge le système DLP™ Link™. Aucunes lunettes 3D ne sont fournies avec le projecteur.	• En fonction de l'état des images 3D, vous pouvez avoir l'impression qu'il y a un problème avec les images 3D. → Alternez le réglage Inverser synchro 3D du projecteur pour vérifier si le problème disparaît. • Un éclairage fluorescent peut perturber la synchronisation des lunettes 3D. Éteignez l'éclairage fluorescent. • Regardez les images 3D en face de l'écran. S'il existe un angle par rapport à l'écran, vous ne pourrez peut-être pas voir les images 3D correctement.

Autres (suite)

Problème	Solution
Les lunettes 3D ne s'allument pas. * Utilisez des lunettes 3D disponibles dans le commerce prenant en charge le système DLP™ Link™. Aucunes lunettes 3D ne sont fournies avec le projecteur.	• Les piles des lunettes 3D sont-elles encore chargées ? → Si les lunettes 3D ne s'activent pas, même lorsque vous mettez l'interrupteur d'alimentation en position marche, remplacez ou chargez les piles des lunettes 3D. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi des lunettes 3D.

Si le problème ci-dessous survient après le remplacement de la lampe, vérifiez d'abord le point suivant.

Problème	Solution
Le projecteur ne démarre pas.	• Fixez le capot de la lampe à fond. (Voir page 60 ou 61.) • Ré initialisez la durée de fonctionnement de la lampe. (Voir page 61.)
Le voyant STATUS clignote.	• Ré initialisez la durée de fonctionnement de la lampe. (Voir page 61.)

Entretien

Avertissement :

- Ne pas utiliser de vaporisateurs ou de solvants inflammables (benzène, diluant, etc.) lors du nettoyage de l'objectif et du corps du projecteur. Tout produit inflammable peut entraîner des risques d'incendie ou de panne lorsque la lampe est allumée.

Attention :

- N'oubliez pas d'éteindre la lampe et de débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur avant toute opération d'entretien sur le projecteur.
- Une fois par an, demandez à votre concessionnaire de procéder au nettoyage de l'intérieur du projecteur. Si le projecteur est utilisé quand la poussière s'est accumulée à l'intérieur, il y a risque d'incendie ou de défaillance.

Nettoyage du projecteur et des aérations

Utilisez un linge propre pour nettoyer le projecteur et les aérations. Lorsque les aérations deviennent sales, nettoyez-les avec un linge doux humidifié avec un détergent doux dilué, puis essuyez-les avec un linge sec.

Pour éviter que la surface du projecteur ne déteigne ou ne se détériore :

- Ne vaporisez pas de l'insecticide sur le projecteur ou à l'intérieur de celui-ci.
- N'utilisez pas de l'essence ou du diluant pour le nettoyer.
- Ne laissez pas des matériaux en caoutchouc ou en plastique entrer en contact avec le projecteur.

Nettoyage de l'objectif

Utilisez une brosse spéciale pour les objectifs ou un chiffon spécial imbibé d'un produit destiné au nettoyage des objectifs. La surface de l'objectif est fragile. Utilisez uniquement du matériel de nettoyage d'objectif recommandé et nonabrasif. Ne touchez pas l'objectif avec vos doigts.

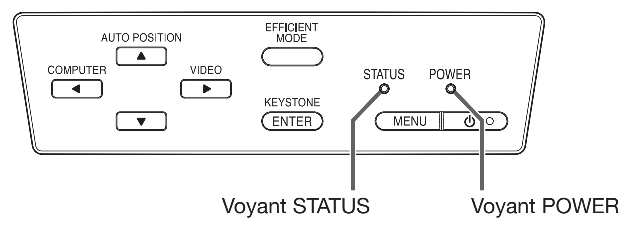
Verrou Kensington

Ce projecteur est équipé d'un connecteur de verrouillage standard Kensington qui peut être utilisé avec le système de sécurité Kensington MicroSaver. Pour obtenir des informations sur la façon dont vous pouvez l'utiliser afin de protéger votre projecteur, reportez-vous aux informations fournies avec le système Kensington. Veuillez contacter Kensington Technology Group à l'adresse ci-dessous.

Kensington Technology Group
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403, États-Unis
Téléphone: +1- (650)572-2700   Fax: +1- (650)572-9675

Voyants

Cet appareil est équipé de deux voyants, chacun d'entre deux indiquant les conditions de fonctionnement du projecteur. Vous trouverez ci-dessous des solutions à vos éventuels problèmes. Si ces problèmes persistent, éteignez le projecteur et consultez votre revendeur.



Voyant STATUS　　Voyant POWER

Conditions normales

POWER	STATUS	CONDITION	REMARQUE
Rouge fixe	Arrêt	Stand-by (Attente)	
	Vert clignotant	Extinction de la lampe en mode veille	Il n'est pas possible d'activer l'alimentation en appuyant sur le bouton POWER.
Vert fixe	Vert clignotant	Allumage de la lampe en mode veille	Il n'est pas possible de couper l'alimentation en appuyant sur le bouton POWER.
	Vert fixe	L'appareil est sous tension. (Conditions normales)	

Conditions anormales

POWER	STATUS	CONDITION	SOLUTION POSSIBLE
Vert fixe ou Rouge fixe	Orange clignotant	Température anormale • Les aérations sont bouchées par de la poussière ou de la saleté. • La température de la pièce est élevée.	• Nettoyez les aérations. • Installez le projecteur dans un endroit plus frais.
Rouge fixe	Vert clignotant	Le circuit de protection est activé ou la lampe est dans un état anormal.	• Attendez que le voyant STATUS s'éteigne, puis appuyez sur la touche POWER. • Si la solution ci-dessus ne fonctionne pas, remplacez la lampe.
Vert fixe	Vert/rouge clignotant	La durée d'utilisation de la lampe dépasse le temps qui doit s'écouler avant l'affichage d'un avis d'extinction de la lampe alors que l'appareil est sous tension. (Voir la page 61.)	Remplacez la lampe. Si ce problème se reproduit, installez une lampe neuve.
Rouge fixe	Rouge clignotant	La durée d'utilisation de la lampe dépasse le temps qui doit s'écouler avant l'affichage d'un avis d'extinction de la lampe alors que l'appareil est hors tension. (Voir la page 61.)	
Rouge fixe	Rouge fixe	La durée d'utilisation de la lampe dépasse le temps qui doit s'écouler avant l'extinction de la lampe. (Voir la page 61.)	
Vert/rouge clignotant	Arrêt	Le couvercle de la lampe n'est pas fermé.	Fermez correctement le couvercle.
Vert/rouge clignotant	Fixe ou clignotant	Anormal.	Contactez votre revendeur.

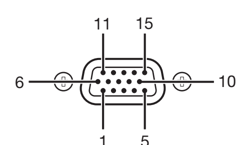
Spécifications

Type	Projecteur DLP™
Modèle	UD740U
Alimentation électrique	CA 100V - 240 V , 50 / 60 Hz
Consommation électrique	4,2 A En mode de veille : 0,5 W (lorsque Mode veille est renseigné par Bas)
Technologie d'affichage	Puce simple de 0,67"-Digital Micromirror Device (DMD) Pixels: 1920 x 1200 = 2304000 pixels
Couleurs	16770000 couleurs
Objectif de projection	F 2,4 - 2,8, f = 20,6 - 30,1mm
Lampe (source lumineuse)	280 W
Taille d'image	40 - 300 pouces (Large) (format d'image 16:10)
Compatibilité PC	Résolution : 640 x 480 (Expansion) - 1920 x 1200 (Natal) Sync (synchronisation) sur le Vert possible.
Compatibilité vidéo	NTSC / NTSC 4,43 / PAL (y compris PAL-M, N) / SECAM / PAL-60 Component Vidéo (DVD/HDTV) (480i, 576i, 480p, 576p, 1080i, 720p, 1080p)
Haut-parleur	10 W Mono x 1
Sortie S-video	Signal de luminance : 1,0 Vp-p 75 Ω (sync. négative) Signal de chroma : 0,286 Vp-p 75 Ω (signal de rafales)
Entrée vidéo	1,0 Vp-p 75 Ω (sync. négative)
Entrées audio	350 mVrms, 10 k Ω ou plus
Entrée RVB analogue	RVB: 0,7 Vp-p 75 Ω (sync. négative) YP_BP_R/YC_BC_R : Y: 1,0 Vp-p (sync. négative) P_BP_R/C_BC_R : 0,7 Vp-p HD/CS : niveau TTL (positif ou négatif) VD : niveau TTL (positif ou négatif)
Entrée HDMI	HDMI 19 broches Interface HDMI (liaison simple TMDS) (Seul le son PCM est pris en charge.)
Connecteur de commande	Connecteur SERIAL (RS-232C), Port LAN (RJ-45)
Dimensions externes	345 x 134 x 270 mm (largeur x hauteur x profondeur) (saillie non incluse)
Poids	Environ 4,1 kg
Longueur du cordon d'alimentation	71 pouces (1,8 m)
Température, humidité (fonctionnement garanti)	+41°F (+5°C) - +95°F (+35°C), 30 - 90%

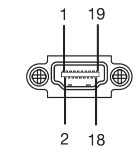
- Les spécifications et l'aspect extérieur du projecteur sont susceptibles de modifications sans préavis.

Connecteurs

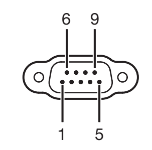
COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN, MONITOR OUT (Mini D-SUB 15 broches)



HDMI (HDMI 19 broches)



SERIAL (D-SUB 9 broches)



COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN

N° de broche	Spéc.
1	R (RED)/C_R
2	G (GREEN)/Y
3	B (BLUE)/C_B
4	GND
5	GND
6	GND
7	GND
8	GND
9	DDC 5V
10	GND
11	GND
12	DDC Data
13	HD/CS
14	VD
15	DDC Clock

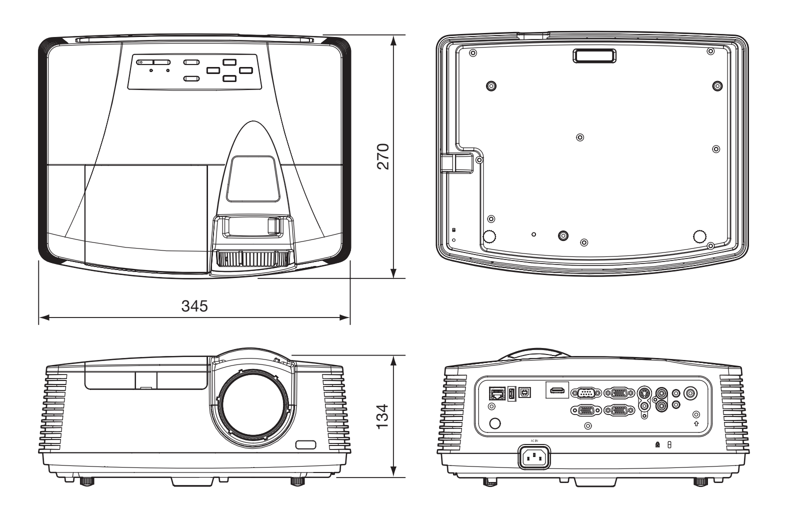
MONITOR OUT

N° de broche	Spéc.
1	R (RED)/C_R
2	G (GREEN)/Y
3	B (BLUE)/C_B
4	-
5	GND
6	GND
7	GND
8	GND
9	-
10	GND
11	-
12	-
13	HD/CS
14	VD
15	-

N° de broche	Spéc.
1	TMDS Data 2 +
2	TMDS Data 2 Shield
3	TMDS Data 2 -
4	TMDS Data 1 +
5	TMDS Data1 Shield
6	TMDS Data 1 -
7	TMDS Data 0 +
8	TMDS Data 0 Shield
9	TMDS Data 0 -
10	TMDS Clock +
11	TMDS Clock Shield
12	TMDS Clock -
13	CEC
14	-
15	SCL
16	SDA
17	DDC Ground
18	+5 V Power
19	Hot Plug Detect

N° de broche	Nom	I/O
1	–	–
2	TXD	IN
3	RXD	OUT
4	–	–
5	GND	–
6	–	–
7	–	–
8	–	–
9	–	–

Vues de l'appareil (unité :mm)



Fourni avec l'appareil

Câble d'alimentation CA*	pour les États-Unis	J2552-0063-03	Télécommande
	pour l'Europe	J2552-0247-00	Manuel de sûreté/Démarrage rapide
	pour le Royaume-Uni	J2552-0065-02	CD-ROM
	pour l'Australie	J2552-0053-00	Batterie (2)
	pour la Corée du Sud	J2552-0247-00	Bouchon d'objectif
Câble d'ordinateur		J2552-0072-05	Étui souple
			Fixation de rechange de lampe

* Un des cordons d'alimentation pour les États-Unis, l'Europe, le Royaume-Uni, l'Australie, et la Corée du Sud est fourni de façon appropriée.

Pièces de rechange (en option/non fournie)

Lampe de rechange: VLT-XD700LP

Signaux d'entrée pris en charge

Mode des signaux	Résolution (H x V)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Mode normal (H x V)*1	Mode natal (H x V)*2	Plug and Play*3		
						Borne COMPUTER/ COMPONENT VIDEO IN-1	Borne HDMI	
TV60, 480i (525i)	720 x 480	15,73	59,94	1600 x 1200	-			*4
TV50, 576i (625i)	720 x 576	15,63	50,00	1600 x 1200	-			*4
1080i60 (1125i60)	1920 x 1080	33,75	60,00	1920 x 1080	-		○	*4
1080i50 (1125i50)	1920 x 1080	28,13	50,00	1920 x 1080	-		○	*4
480p (525p)	720 x 480	31,47	59,94	1600 x 1200	-		○	*4
576p (625p)	720 x 576	31,25	50,00	1600 x 1200	-		○	*4
720p60 (750p60)	1280 x 720	45,00	60,00	1920 x 1080	1280 x 720		○	*4
720p50 (750p50)	1280 x 720	37,50	50,00	1920 x 1080	1280 x 720		○	*4
1080p60 (1125p60)	1920 x 1080	67,50	60,00	1920 x 1080	1920 x 1080		○	*4
1080p50 (1125p50)	1920 x 1080	56,25	50,00	1920 x 1080	1920 x 1080		○	*4
1080p24 (1125p24)	1920 x 1080	27,00	24,00	1920 x 1080	1920 x 1080		○	*4
CGA84	640 x 400	37,86	84,13	1920 x 1200	-			
CGA85	640 x 400	37,86	85,08	1920 x 1200	-			
VGA60	640 x 480	31,47	59,94	1600 x 1200	-	○	○	
VGA72	640 x 480	37,86	72,81	1600 x 1200	-	○		
VGA75	640 x 480	37,50	75,00	1600 x 1200	-	○		
VGA85	640 x 480	43,27	85,01	1600 x 1200	-			
SVGA56	800 x 600	35,16	56,25	1600 x 1200	-	○		
SVGA60	800 x 600	37,88	60,32	1600 x 1200	-	○	○	
SVGA72	800 x 600	48,08	72,19	1600 x 1200	-	○		
SVGA75	800 x 600	46,88	75,00	1600 x 1200	-	○		
SVGA85	800 x 600	53,67	85,06	1600 x 1200	-			
XGA60	1024 x 768	48,36	60,00	1600 x 1200	1024 x 768	○	○	
XGA70	1024 x 768	56,48	70,07	1600 x 1200	1024 x 768	○		
XGA75	1024 x 768	60,02	75,03	1600 x 1200	1024 x 768	○		
XGA85	1024 x 768	68,68	85,00	1600 x 1200	1024 x 768			
XGA120	1024 x 768	97,55	119,99	1600 x 1200	1024 x 768	○	○	
SXGA70a	1152 x 864	63,85	70,01	1600 x 1200	1152 x 864			
SXGA75a	1152 x 864	67,50	75,00	1600 x 1200	1152 x 864			
SXGA85a	1152 x 864	77,49	85,06	1600 x 1200	1152 x 864	○		
WXGA60	1280 x 768	47,77	59,87	1920 x 1152	1280 x 768		○	*5
WXGA60a	1280 x 800	49,70	59,81	1920 x 1200	1280 x 800		○	
WXGA60b	1360 x 768	47,71	60,01	1920 x 1086	1360 x 768			
WXGA60c	1366 x 768	47,71	59,79	1920 x 1080	1366 x 768	○	○	
WXGA+60	1440 x 900	55,94	59,89	1920 x 1200	1440 x 900	○	○	
WXGA120a	1280 x 800	101,56	119,91	1920 x 1200	1280 x 800	○	○	
SXGA60b	1280 x 960	60,00	60,00	1600 x 1200	1280 x 960		○	
SXGA75b	1280 x 960	75,00	75,00	1600 x 1200	1280 x 960	○		
SXGA85b	1280 x 960	85,94	85,00	1600 x 1200	1280 x 960			
SXGA60	1280 x 1024	63,98	60,02	1500 x 1200	1280 x 1024		○	
SXGA75	1280 x 1024	79,98	75,02	1500 x 1200	1280 x 1024	○		
SXGA85	1280 x 1024	91,15	85,02	1500 x 1200	1280 x 1024			
SXGA+60	1400 x 1050	65,32	59,98	1600 x 1200	1400 x 1050	○	○	
SXGA+75	1400 x 1050	82,28	74,87	1600 x 1200	1400 x 1050			
MAC13	640 x 480	35,00	66,67	1600 x 1200	-	○		
MAC16	832 x 624	49,72	74,55	1600 x 1200	-			
MAC19	1024 x 768	60,24	75,02	1600 x 1200	1024 x 768			
HP75	1024 x 768	62,94	74,92	1600 x 1200	1024 x 768			
SUN66a	1152 x 900	61,85	66,00	1536 x 1200	1152 x 900			
SUN76a	1152 x 900	71,81	76,64	1536 x 1200	1152 x 900			
SUN66	1280 x 1024	71,68	66,68	1500 x 1200	1280 x 1024			
SUN76	1280 x 1024	81,13	76,11	1500 x 1200	1280 x 1024			
SGI72	1280 x 1024	76,92	72,30	1500 x 1200	1280 x 1024			
SGI76	1280 x 1024	82,01	76,00	1500 x 1200	1280 x 1024			
UXGA60	1600 x 1200	75,00	60,00	1600 x 1200	1600 x 1200	○	○	
WUXGA60	1920 x 1200	74,04	59,95	1920 x 1200	1920 x 1200	○	○	

*1: Indique la résolution lorsque Proportions du menu Photo est réglé sur Normal.
*2: Indique la résolution lorsque Proportions du menu Photo est réglé sur Natal.
*3: Les signaux marqués d'un ○ dans la colonne Plug and Play sont décrits dans l'EDID (Extended Display Identification Data) du projecteur. Les signaux répertoriés dans la colonne Mode des signaux peuvent être des signaux d'entrée indépendamment de la présence ou non d'un ○ dans la colonne Plug and Play. Pour les signaux sans ○ dans la colonne Plug and Play, la résolution peut ne pas être prise en charge, même si elle l'est par l'ordinateur.
*4: Le mode ZOOM IMAGE n'est pas prise en charge.
*5: Ce signal n'est pas identifié automatiquement lorsqu'il provient de la borne COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN-1 ou IN-2 et que Détection de signal est réglé sur Normal dans le menu Option. Réglez Détection de signal sur Amélioré, ou réglez la résolution à l'aide du menu Resolution (Memorise).

Signaux 3D pris en charge

Mode des signaux		Résolution (H x V)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Mode normal (H x V)*1	Bornes*2		
						Bornes COMPUTER/ COMPONENT VIDEO IN-1 et IN-2	Bornes VIDEO et S-VIDEO	Borne HDMI
Paquet d'image	720p50	1280 x 720	75,00	50,00	1920 x 1080	-	-	○
	720p60	1280 x 720	90,00	60,00	1920 x 1080	-	-	○
	1080p24	1920 x 1080	54,00	24,00	1920 x 1080	-	-	○
Côte à côte	1080p24	1920 x 1080	27,00	24,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p50	1920 x 1080	56,25	50,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p60	1920 x 1080	67,50	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080i50	1920 x 1080	28,13	50,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080i60	1920 x 1080	33,75	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	720p50	1280 x 720	37,50	50,00	1920 x 1080	○	-	○
	720p60	1280 x 720	45,00	60,00	1920 x 1080	○	-	○
Haut et bas	720p50	1280 x 720	37,50	50,00	1920 x 1080	○	-	○
	720p60	1280 x 720	45,00	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p24	1920 x 1080	27,00	24,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p50	1920 x 1080	56,25	50,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p60	1920 x 1080	67,50	60,00	1920 x 1080	○	-	○
Séquentiel de trame (séquentiel de champ)	TV60, 480i (525i)	720 x 480	15,73	59,94	1600 x 1200	○	○	-
	1080i60 (1125i60)	1920 x 1080	33,75	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	480p (525p)	720 x 480	31,47	59,94	1600 x 1200	○	-	○
	720p60 (750p60)	1280 x 720	45,00	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	1080p60 (1125p60)	1920 x 1080	67,50	60,00	1920 x 1080	○	-	○
	VGA60	640 x 480	31,47	59,94	1600 x 1200	○	-	○
	SVGA60	800 x 600	37,88	60,32	1600 x 1200	○	-	○
	XGA60	1024 x 768	48,36	60,00	1600 x 1200	○	-	○
	XGA120	1024 x 768	97,55	119,99	1600 x 1200	○	-	○
	WXGA60a	1280 x 800	49,70	59,81	1920 x 1200	○	-	○
	WXGA120a	1280 x 800	101,56	119,91	1920 x 1200	○	-	○
	WUXGA60	1920 x 1200	74,04	59,95	1920 x 1200	○	-	○

*1: Indique la résolution lorsque Proportions du menu Photo est réglé sur Normal.
*2: Indique les bornes qui prennent en charge les signaux d'image 3D avec le symbole "O".

Important :

- Certains ordinateurs ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
- La résolution maximum du projecteur est 1920 x 1200 pixels. Les images dont la résolution est supérieure à la résolution maximale des projecteurs ne seront pas correctement projetées.
- Les images avec un signal SYNC sur V (Vert) risquent de trembler.
- Les images avec un signal SYNC sur V (Vert) risquent d'avoir une teinte verdâtre.
- Si la résolution et la fréquence de votre ordinateur ne figurent pas sur le tableau, cherchez une résolution et une fréquence compatibles en changeant la résolution de votre ordinateur.
- Si le signal HDTV est reçu en tant que signal RVB, réglez le paramètre Entrée ordinateur du menu Signal sur RVB.
- Ce projecteur ne supporte pas les signaux 480p de dispositifs vidéo à 5 lignes (R, V, B, H, V) ou à 4 lignes (R, V, B, CS*).
  * : Synchro Composite
- TV60 et TV50 correspondent respectivement à 480i et 576i. Lorsque ces signaux sont fournis à la prise VIDEO ou S-VIDEO, le mode du signal indiqué est TV60 ou TV50. S'ils sont fournis à la prise COMPUTER/COMPONENT VIDEO IN-1 ou IN-2, le mode du signal indiqué est 480i ou 576i.

Mode Natal

Lorsque du moirage ou des lignes d'épaisseur inégale apparaissent sur l'image projetée, il est possible d'améliorer cette dernière en l'affichant dans sont format original (mode Natal). Pour afficher l'image en mode Natal, réglez Proportions dans le menu Photo sur Natal. (Voir page 22 pour le réglage de menu.)

- En mode Natal, vous ne pouvez pas modifier le facteur et l'étendue d'agrandissement.
- Les images dont la résolution est plus large que le panneau de rsolution ne peuvent pas être affichées dans le mode Natal.
- Dans le mode Natal, les images sont encadrées en noir lorsque la résolution de l´image est inférieure à celle du panneau de résolution.



1 Zusho Baba, Nagaokakyo-City, Kyoto Japan

Ver. 1.0